X-Wing vs TIE Fighter

Dark Forces 2

8/96

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3,50 / 35000 zł

Świat Gier Komputerowych

dwa plakaty

ZORK NEMESIS

ALIEN BREED 3D 2

WITCHAVEN 2

GENDER WARS

PRELUDE PINBALL

ISSN 1230-8773 NDEX 320358

Świat Gier Komputerowych

ROK 4 NR 8/96 (44)

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyllo

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomasz Łoboda
Małgorzata Zalska

WSPÓŁPRACA
Michał J. Adamczak
Sebastian Babczyński
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Jarosław Chrostowski
Adam Gregrowicz
Szymon Grabowski
Tomasz Haluszkiewicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski
Kamil Szafara
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel/fax 455-440

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

PREZES
Andrzej Kentzer

KONTO
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

OKŁADKA
Krzysztof Wirszyllo

KOMIKSY
Michał Śledziński

e-mail:sgk@noghri.bydg.pdi.net

CZEŚĆ!

Trzeba przyznać, że tego roku lato zupełnie nie dopisało. Na szczęście dla nas, graczy, nie ma to większego znaczenia, bo zamiast pływać w namiocie, zawsze możemy wrócić do domu, do naszych ukochanych komputerków i odpalić na przykład gierkę pt.: „Wyjeżdżam na wakację, świeci słońce i świetnie się bawię". Ha, ha, ha.

Przechodząc do rzeczy, w tym numerze, poza stałymi działami, chcemy zaprezentować Wam coś zupełnie nowego - rubrykę RADY I PORADY. Razem z YA liczymy na Waszą akceptację i, co ważniejsze, współpracę. Ponadto rozszerzamy dział ZAPOWIEDZI pod względem gier „w przygotowaniu" oraz zmieniamy nieco szatę HITÓW. Dla maniaków publikujemy kolejną część polemiki o brutalności w grach, tym razem z punktu widzenia przeciwników. Oczywiście, obowiązkowo zamieszczamy również komiks i żarty rysunkowe autorstwa ubóstwianego przez Was Śledzia (ehhh, sława), które na stałe już wtopiły się w charakter naszego pisma. Co ciekawe, po raz pierwszy Mistrzowi można spojrzeć prosto w oczy (patrz: strona fidowa, a właściwie chwilowo melowa). Prócz tego na najbliższe numery szykuje się prawdziwa bomba - wywiad ze Skolmanem, autentycznym!

Amigowcy zapewne zmartwią się na wiadomość o małej ilości opisów gier przeznaczonych dla ich maszynek. Cóż, tak obecnie wygląda rynek. Ale nie ma co załamywać rąk - wszystko wskazuje na to, że już od następnego numeru sytuacja ulegnie zmianie. Oby.

Jeśli już mowa o przyszłym numerze, to szykujemy także coś dla konsolowców, więc jeśli macie jakichś znajomych z tej branży, możecie ich o tym powiadomić - solidność gwarantowana.

Ci, którzy wysłali swoje zgłoszenia, spotkają się z nami w dniach 23-25 sierpnia na II Mistrzostwach Polski „Sensible Soccer" - Chełmno '96. Postaramy się tam wpaść jak największą grupą. Pogramy, pogadamy i w ogóle - powinno być super!

To już wszystko z tak zwanych spraw organizacyjnych. Następny numer ukaże się 2.09. Do zobaczenia.

PS. Z radością śpieszę powiadomić, że kolejnych trzech naszych współpracowników „weszło w magistry". Są nimi: Adam Gregrowicz, Dariusz Lewkowski i Bartosz Stawski. Przyjmijcie, Drodzy MGR, życzenia owocnych wyników w dalszej pracy naukowej, a zwłaszcza paranaukowej. A może tak doktoracik z gier komputerowych?

SPIS TREŚCI



Alien Breed 3D 2

Wkrótce amigowcy zostaną wynagrodzeni za swoją cierpliwość, a stanie się to za sprawą AB3D2 (cóż za oznaczenie!). Czyżby Doom 2 na Amigę? Nie, znacznie lepiej!

Gender Wars

Lepiej, żeby do wojny płci nigdy nie doszło, jeśli jednak ktoś ma inne zdanie w tej materii, to już teraz może spróbować swoich sił w grze Gender Wars. Uwaga: mocna rzecz.





Prelude Pinball

Bilardy wciąż cieszą się nieslabnącą popularnością, o czym producenci ani na moment nie zapominają. Prelude Pinball to kolejny tego dowód. Ścisła czołówka.

Witchaven 2

Część pierwsza wyróżniała się rewelacyjną grafiką. Po raz pierwszy zresztą został wtedy użyty w grze 3D tryb SVGA. Gorzej było z fabułą. Teraz błąd ten naprawiono.



11

Zork Nemesis

Gra ta jest reklamowana jako następczyni Mysta. Rzeczywiście, w wielu aspektach przypomina ów sławetny tytuł, ale też w kilku się różni. Na przykład - jest jeszcze lepsza.

ZAPOWIEDZI

OPISY

TRYBUNA

SPRZĘT



Polemiki



Mam prośbę do obu stron - przestańcie ze sobą walczyć w taki sposób. Przecież można inaczej. Sam nie lubię przemocy w grach, ale ile razy można przejść przygodówkę do końca. Mnie nudzi się to już po drugim razie. Spójrzmy na to z drugiej strony. Gość wysiaduje przed „Doomem" czy „Kombatem" całe dnie, a potem lata taki z nożem po ulicy i patrzy, z kim by się „pobawić". Ale... Czy Ty, który nie lubisz przemocy w grach, nie siedziałeś kiedyś wieczorem przed telewizorem i nie oglądałeś jakiegoś horroru, kryminału czy filmu sensacyjnego? Czy naprawdę nie masz w swoich zbiorach choć jednej bijatyki? Zastanów się! Po co te kłótnie? Nie wiem, czy ten list wystarczy, ale chciałbym, żebyście przestali się kłócić. To jest bez sensu. Świat jest, jaki jest i taki zostanie.

neutralny Simon z Nowin



W numerze 6/96 ŚGK bardzo spodobał mi się list Mr. X („imię i nazwisko znane redakcji"). Podzielam jego zdanie na temat brutalności w grach. Naprawdę ma to duży wpływ na psychikę - i nie tylko dziecka, ale także każdego z nas. Jestem z Tobą, BRACHU. Tak trzymać!

Oprócz tego denerwuje mnie w grach ta „AMERYKAŃSKOŚĆ". Naśladują ją głównie dzieci. Grają w bijatyki, a później idą na ulicę i biorą przykład z gry, tłukąc faceta np. po jajach (bo chyba nie kobietę). Granie w coś takiego to normalne pranie mózgu. (...)

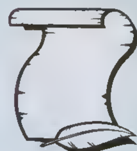
Czy za wstrętnej komuny, kiedy byliśmy odizolowani od świata, ludzie bali się wieczorami chodzić warszawskimi ulicami? Ależ tak, kochani, ale bali się policjantów. Teraz boją się sami policjanci. Kogo? No oczywiście, że schlanych chuliganów.

W amerykańskich filmach pokazuje się terror i ten akt przeniósł się do naszej kochanej Polski, a dokładniej w społeczeństwo.

Bracie „X", nie wysilaj się, mówiąc o cenzurze. To i tak niemożliwe. Ja apeluję do naszych kochanych „dobropieniężnych" rodziców, aby nie finansowali takich gier, gdzie BRUTALNOŚĆ JEST MOTYWEM PRZEWODNIM. Koledzy Gracze, pomóżcie zwalczyć brutalność w grach.

PS. Też jestem przeciwny używaniu podwórkowych zwrotów w listach. Przecież czytają to dzieciaki! Ludzie, troszkę kultury!

GS „D'RUT"



Od samego początku śledzę dyskusję o „Mortal Kombat". Ostatnio temat mocno się zmienił. Chodzi mianowicie o nałożenie cenzury na gry tego typu. Wiem, że wielu z Was (graczy-czytelników ŚGK) oburza się na samą myśl o tym. Sama, jako gracz, rozumiem to. W końcu nikt nie chce, by jego ulubiona gra (lub gra, którą chce za wszelką cenę zdobyć) nagle zniknęła, stała się nieosiągalna. Jako gracz interesuję się, co jest na rynku, za ile, w co grają koledzy, koleżanki i kuzyni, no i które gry są najpopularniejsze. Choć podziwiam (naprawdę!) grafikę „MK" i „Dooma", to tracę wiarę w ludzi widząc, co za bijatyki marzą się niektórym. W numerze 7/96 zamieściłeś P.P. list czytelnika, który pisze: „relaksuję się przy jakiejś nie wymagającej zbytniego myślenia grze". Nie rozumiem, jak można zrelaksować się przy jakiegokolwiek rodzaju bijatykach czy strzelaninach. Tak to człowieka uspokaja, jak widok katastrofy lotniczej. Wolę włączyć pasjansa lub sapera w Windowsie, niż grać w coś, co przypomina tylko o wojnach i nienawiści w realnym świecie. Mam na myśli właśnie brutalność tych gier. „A opcja wyłączenia brutalności?" - zapytacie. Rety! Ludzie! Przecież nawet jeśli trupy nie leżą w czerwonej kałuży - są trupami. Gracz nadal może strzelić w plecy, dźgnąć nożem, udusić... To także jest brutalność!

Pomyśleć, że jeśli takie gry w ogóle by nie istniały, zajęlibyście się innymi. Jakaś strategia, przygodówka, może nawet gra logiczna stałaby się tą najlepszą.

Na koniec - rodzice nie znają się na grach komputerowych i nie wiedzą, co jest dla ich dziecka najlepsze. Gdy ojciec idzie po „Mortal Kombat" (np. 3) albo „Dooma", to sprzedający nie powie mu, że to gra nie dla 8-latków. Dopiero gdy dziecko zacznie grać, rodzice dowiadują się, co kupili. I co z tym zrobić? Wyrzucić grę za 1.5 mln? Sprzedać? A może zakazać grania? Jestem ZA wprowadzeniem cenzury na tego typu mordobicia, strzelaniny i bijatyki.

Lucyna z Bydgoszczy



Bardzo zmartwiła mnie wypowiedź pana Sebastiana Rosa z Warszawy, który wypowiadając się na temat moralności ludzi podkreślił, że przemoc ukazywana w telewizji, jak i wgrach komputerowych nie ma znaczenia, gdyż zepsucie społeczeństwa sięga głębiej, a jego przyczyna tkwi w nieodpowiednim wychowaniu. Ja do niedawna sądziłem podobnie, lecz gdy rozejrzałem się dokładniej, stwierdziłem, że telewizja w bardzo dużym stopniu wpływa na każdego z nas. Podam tutaj przypadek gdy w telewizji polskiej wyemitowano film o niewiele mówiącym tytule „Samowolka". Film ten ukazywał brutalne sceny przedstawiające życie szeregowców w wojsku. Następnego dnia połowa mojej klasy bawiła się w eksterminację słabszych kolegów. No, można powiedzieć, że rządzi silniejszy, ale czy my, młodzi ludzie, którzy w przyszłości założą rodziny, będziemy wpajać naszym dzieciom taką zasadę?

Nad brutalnością w grach komputerowych można by polemizować w nieskończoność, jak i nad łatwością dostępu pornografii na codzień. Młody człowiek idący na giełdę spokojnie może zakupić za parę złotych ostre filmy porno. Niestety, większość rodziców, o ile może kontrolować oglądanie przemocy w telewizji (czy dostęp do pornografii), to już komputer staje się azylem dla tego rodzaju „rozrywki".

Osobiście sądzę, że brutalność zawarta w grach komputerowych mogłaby być nieco złagodzona i zastąpiona lepszym wykonaniem produktu, tak pod względem graficznym, jak i fabularnym. Niestety, coraz więcej producentów raczy nas śmieciem. Nie mówię tu o serii „Mortal Kombat", choć na pewno zgodzi się ze mną większość graczy, że zamiast tak ogromnej ilości krwi, można by poprawić szatę graficzną tego produktu i to całkowicie zrekompensowałoby trochę mniej krwistych pikseli na ekranie monitora.

Kolejna sprawa. Można zaryzykować, że gry 3D bez brutalnych scen nie miałyby sensu. Nic bardziej mylnego. Podsunę tu chociażby grę pod tytułem „Terminator - Future Shock", która jest wspaniałym przykładem, że krew i anatomia ludzkiego ciała wcale nie są potrzebne, aby produkt stał się popularny, a zależy to tylko od inwencji twórców i dobrego scenariusza.

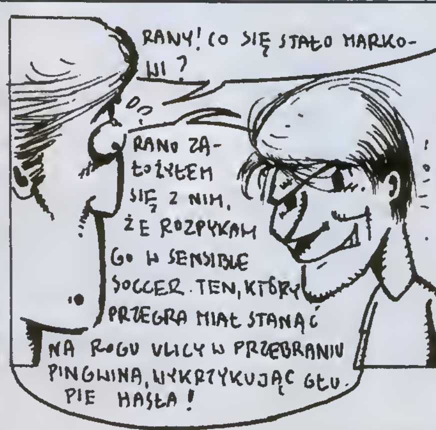
Jeśli chodzi o wprowadzenie cenzury do gier, to należy zaznaczyć, że powinni to robić ludzie kompetentni, a nie urzędasy, którzy na codzień nie mają styczności z oprogramowaniem komputerowym. (...)

Artur Kluger
Rybnik

To tyle na dzisiaj. Kolejna, już ostatnia porcja listów w sprawie brutalności w grach, za miesiąc. Mam nadzieję, że wśród Czytelników znajdzie się ktoś, kto podsumuje całość dyskusji - może któryś z rodziców, do czego gorąco namawiam.

P.P.









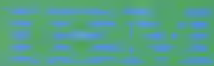
SAND WARRIORS

Producent: Gremlin

Jest rok 6225 BC, era galaktycznej kolonizacji. Pomiędzy dwiema potęgami umierającej planety Tawy, rodzinami Osiris i Set, toczy się zawzięta walka o wladzę, ale też i o przetrwanie. Tylko zwycięzca będzie mógl opuścić planetę, korzystając z przejścia prowadzącego na Ziemię. Możesz przyczynić się do tego, iż zwycięży Dobro, a więc rodzina Osiris.

Grę zaczynasz jako zwykły żołnierz, jeden z tytułowych **Sand Warriors**. Z tego też względu pilotujesz najprostszy z użytkowanych pojazdów. Jest on też najslabiej uzbrojony i dlatego nadaje się właściwie tylko do lotów rozpoznawczych. Jeśli uda Ci się je przeżyć, otrzymasz już prawdziwy myśliwiec. W miarę jak będzie wzrastać Twój stopień, wzrastać będą również spoczywające na Tobie obowiązki: rozpoczniesz poszukiwania starożytnych technologii, zaczniesz wysyłać do akcji szpiegów, niszczyć nieprzyjacielkie bazy itp. Cel pozostanie jednak ten sam: zniszczyć rodzinę Set.
(jesień 1996)

P.O.



IRON & BLOOD



Producent: Take 2

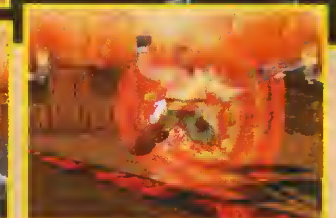
Iron & Blood to trójwymiarowa bijatyka podobna trochę do ***FX-Fightera***, jednak osadzona w krainie D&D. Sceneria i postacie rodem z RPG. Krasnale, elfy i ryce-rze walczący w zamkowych lo-chach. Miecze, topory i magia. Wszystko to oczywiście z wykorzystaniem najnowszych technik graficznych - duże, dokładnie animowane postacie, cienie, szybka i płynna walka. Przyznasz, że brzmi to intercsująco. Nad podobnymi grami pracuje też kilka innych firm, m.in. Do-mark i Scavenger.
(jesień '96)

K.Sz.









CRUSADER: NO REGRET

Producent: Origin

No Regret to kontynuacja doskonałej gry ***Crusader: No Remorse***. Tym razem akcja rozgrywa się na księżycu, gdzie, podobnie jak w poprzedniej części, trzeba, grzecznie mówiąc, zneutralizować hordy wrogo nastawionych robotów i żołnierzy. Nowy **Crusader** zawiera 10 misji, całkowicie nowy teren, wielu nowych przeciwników i, co najważniejsze, nowy arsenał środków destrukcji. Wroga będzie można nie tylko zastrzelić lub wysadzić w powietrze, lecz także skrystalizować (?) albo stopić (yeah!) lub zamrozić, a następnie rozbić. Grafika SVGA i 16-bitowy dźwięk to już chyba standard.
(lato '96)



K.Sz.

Mindwarp

Producent: Maxis

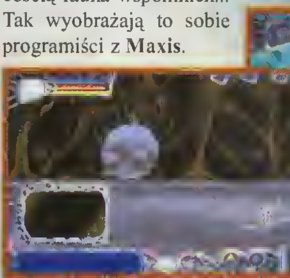
Maxis coraz odważniej poczyna sobie w innych dziedzinach, niż te, w których doszedł już do perfekcji - serii Simów. Tym razem śmiało wkracza na pole gier 3D, starając się być konkurencyjnym dla takich tytułów, jak ***Duke Nukem 3D*** czy ***Descent***. Tylko jak tu można konkurować z doskonałością? Odpowiedź jest prosta: oryginalnością! Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak wyglądałby umysł obcej istoty od środka (przy czym nie mam tu na myśli trepanacji czaszki)? Pokręcone tunele, psychedeliczne kolory, przerażająca obcością fauna wspomnień...
Tak wyobrażają to sobie programiści z **Maxis**.

W urządzeniu o nazwie Synaptic Probe zwiedzasz ponure zakamarki obcej osobowości, która... żyje i wszystkimi dostępnymi środkami broni się przed Twoją inwazją! Korytarze pulsują życiem, a nawet zmieniają kształty, aby Cię ogłupić i zniszczyć; to już nie walka zręczności z technologią, to okrutny pojedynek umysłów.
(lato 96)

M.J.A.

IBM







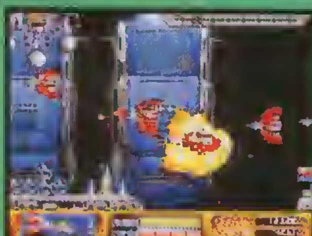
STARGUNNER

IBM

Producent: Apogee

Kilka(naście) lat temu w salonach gier niesamowitą popularnością cieszyly się proste strzelanki z gatunku „latanych do boku". Programiści z Apogee zamierzają udowodnić, że tak prosta gra nadal może być bardzo wciągająca, jeśli przy jej tworzeniu uwzględni się możliwości współczesnych komputerów. W Stargunnerze zastosowano wielopoziomowy scrolling, wiele efektów graficznych, a szczególnie dużo uwagi poświęcono oprawie muzyczno-dźwiękowej. Zobaczymy, czy to wystarczy, aby przyciągnąć do gry nie tylko maniacznych fanów klepania w klawiaturę.
(lato/jesień '96)

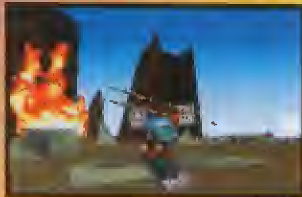
K.Sz.



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Producent: Activision





Wydawałoby się, że po wydaniu zestawu dodatkowych misji oraz dodatku sieciowego NetMech firma **Activision** da sobie spokój z ***MechWarriorem 2***, a jednak... Już wkrótce ukaże się ***MechWarrior 2: Mercenaries***. Będzie to aż 30 nowych scenariuszy. Główną częścią gry będzie oczywiście strzelanie i kierowanie robotem, dojdzie jednak do tego element ekonomiczny - zakup uzbrojenia, opłacanie napraw. Grafika, dźwięki i przerywniki między misjami pozostaną na poziomie ***MW2***, czyli bardzo wysokim. Nie wiadomo tylko, czy **Mercenaries** będzie niezależną grą, czy też jedynie zestawem misji. (lato '96)

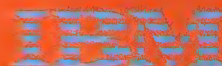


K.Sz.

WARHAWK

Producent: Sony/Psygnosis

Moda na konwersje z konsol trwa, a **Warhawk** jest tego doskonałym przykładem. Jest to symulatoro-strzelanina, czyli produkt w rodzaju ***Thunderhawk 2*** czy ***Comanche***. Zadaniem gracza zasiadającego za sterami, doskonale uzbrojonego i niezwykle zwrotnego futurystycznego śmigłowca będzie wykonanie sześciu misji. Brzmi to skromnie, jednak doskonała, trójwymiarowa grafika, pełna swoboda ruchów, zastosowanie technologii wirtualnego kokpitu oraz „nieliniowy scenariusz", czyli możliwość skończenia misji na kilka sposobów, sprawią, że nie odejdziesz od komputera przez wiele godzin. Jestem pewien, że ludzie z **Sony** się o to postarają. (lato/jesień '96)

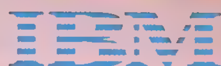


K.Sz.

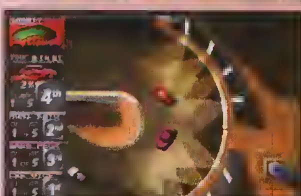
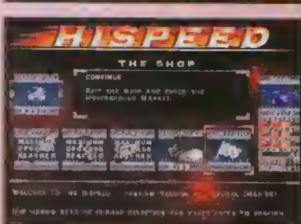


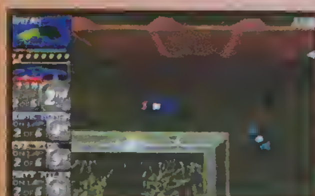
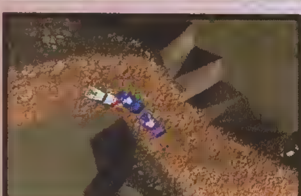


HISPEED



Nowe dzieło ludzi z **Apogee** to kolejny wyścig samochodowy, jednak znacznie różniący się od konkurentów. Wiele szybkich aut, popychanie innych kierowców, możliwość podrasowania auta po każdym etapie - to już było. Przełomem jest sposób obserwowania wydarzeń - nie zza auta, nie ze środka, lecz z góry! Nie oznacza to bynajmniej, że gra podobna będzie do **Micro Machines**. Wręcz przeciwnie, grafiką zajmie się zaawansowany engine 3D, więc o monotonnej jeździe po płaskiej planszy można spokojnie zapomnieć. Słowem, kolejna wyśmienita zręcznościówka ze stajni **Apogee**. (lato/jesień '96)

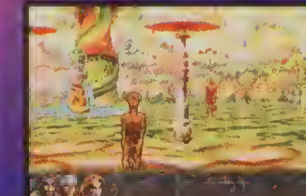
Albion

Producent: Blue Byte

Role-playing bez magii, kapłanów i toporów, w stechnicyzowanej, odległej przyszłości - czy tego już gdzieś nie było? Ależ owszem - była taka gierka pod tytułem ***Perihelion***. Dość dawno temu, więc niech spoczywa w spokoju - **Blue Byte** wydało coś podobnego, tylko że przystosowanego do współczesnych możliwości komputerów i wymagań graczy. W grze pt. **Albion** musisz uwolnić piękną planetę od brzydkich przemysłowców, którzy rabunkowo wydobywają z niej złoto - temat całkiem modny i aktualny, tylko w innej scenerii. Potęgą programu jest mieszanka stylów graficznych - od dwuwymiarowego rzutu z góry podczas wędrówek, poprzez rzut izometryczny w czasie walki, aż po znany z ***Dooma*** widok 3D, gdy przyjdzie Ci zwiedzać rozmaite ponure wnętrza. Do tego masa zagadek, sporo przeciwników i wątek tak poplątany, że jeden **Byte** wie, o co tam chodzi - krótko mówiąc, ciekawa propozycja dla wielbicieli rolplejów. Ponadto, co powinno zainteresować hobbystów, gra jest kontynuacją (przynajmniej pod względem engine'u) cyklu ***Amberstar*** i ***Ambermoon***. Wszystko jasne? (lato 96)



M.J.A.



ALIEN BREED 3D 2

Producent: Team 17

Myślałem, że po ***Breathless*** nic już mnie nie zaskoczy w dziedzinie amigowych Doomów. Stało się jednak inaczej - zobaczyłem preview gry **Alien Breed 3D 2**. Gra ta zdystansuje zapewne wszystkie inne amigowe produkcje tego typu, a nawet wiele produkcji pecetowych. Dlaczego? Otóż nowy **Alien Breed** zawiera super nowoczesne rozwiązania znane tylko z najnowszych gier doomopodobnych, nie wspominając o tym, że można tu znaleźć kilka pomysłów zupełnie nowatorskich.

Początek gry wygląda podobnie jak w części pierwszej - niezbyt eleganckie menu z dość słabym obrazkiem w tle. Pozostaje mieć nadzieję, że w pełnej wersji jakość obrazka ulegnie poprawie i że będzie tu przygrywała jakaś ciekawa muzyczka (podobno ma być ośmiokanałowa!), bo na razie poraża cisza. Odpalasz więc grę i co widzisz? Słabiutki panel kontrolny i... rewelacyjnie zrobiony korytarz. Tego jeszcze na Amidze nie było. Wreszcie widać na ekranie 256 kolorów i do tego piksele 1x1, przy czym poruszasz się całkiem płynnie (na 68030/28MHz). SUPER! Ponadto tekstury na ścianach są czadowe - bardzo dokładnie i pomysłowo wykonane. Z początku myślałem nawet, że ściany są wypukłe. Zresztą wygląda to tak świetnie, że do teraz nie jestem pewien, czy te ściany naprawdę są wypukłe, czy tylko tekstury tak świetnie to udają. Po obejrzeniu korytarza spojrzałem na lufę mojej giwery. Okazało się, że ta także jest teksturowanym, a ponadto oświetlanym obiektem. Gdy w korytarzu jest ciemno, lufy prawie nie widać (utrudnione celowanie = większy realizm), gdy wychodzisz na tereny oświetlone, lufa rozjaśnia się w miejscu, w którym pada na nią światło! Szkoda tylko, że zmieniony został sposób ładowania broni; według mnie wygląda teraz gorzej. Także bronie leżące w korytarzach są takimi samymi obiektami. W dodatku nie wyglądają z każdej strony tak samo, jak to dawniej bywało. Jednocześnie żałuję, że tego samego rozwiązania nie zastosowano wobec stworów. Praktycznie posiadają one tylko cztery klatki animacji (przód, tył i boki) i przejście między nimi odbywa się skokowo. Ogólnie nie wyglądają najgorzej i w momencie maksymalnego zbliżenia nie przypominają ośmiu wielkich kwadratów (czyżby mała aluzja do Dooma?), ale chciałoby się zobaczyć więcej. Poza tym stwory nie grzeszą zbyt wielką inteligencją i czasami zdarza się, że próbują wejść w ścianę. Mam nadzieję, że programiści z **Team 17** poprawią ich algorytmy, a może nawet pokuszą się o zrobienie ich sylwetek obracanych wektorowo (tak jak to było z robotami w części pierwszej).





Wróćmy jeszcze do korytarzy. Zaprojektowane są niebanalnie, tzn. mają jakiś sens i nie są przy tym jakimś totalnym labiryntem. Przy zwiedzaniu bazy obcych natknąć się możemy na różne urozmaicenia: platformy na różnych poziomach wielkich sal, windy, puste szyby windowe, nieoświetlone podziemia, pomieszczenia zalane wodą, bardzo niskie korytarze, wielkie hale oświetlane wędrującymi snopami reflektorów (wygląda to przytłaczająco i przerażająco), zapadnie w podłogach i wiele, wiele innych. Zapomniałem dodać, że bohater oprócz znanego czołgania się i biegania może już skakać, a także obracać głową w górę i w dół, zaglądając do ciemnych dołów lub oglądając sufity. Wygląda to świetnie, a jeżeli przełączysz sterowanie na myszkę, to nawet więcej niż świetnie. Grę tę zdaje się dzielić od Virtual Reality tylko mały kroczek! Naprawdę, nie przesadzam.

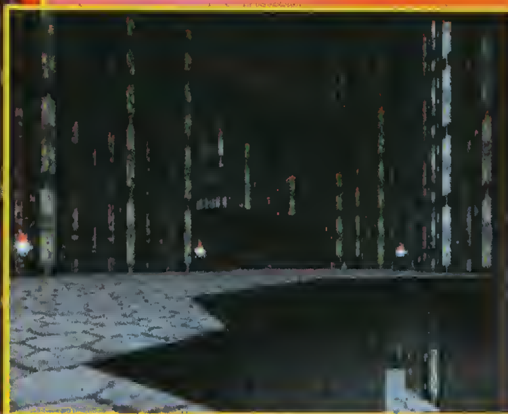
Nie wspomniałem także o pełnym LIGHTSOURCINGU! W korytarzach, w których brakuje świateł, jest ciemno jak w... NOSIE! Na krótko sytuację może rozjaśnić wystrzał albo wybuch trafionego robota. Ponadto poszczególne sekcje korytarzy różnią się od siebie poziomem natężenia światła. Efekt jest taki, że z głębi ciemnego lochu widzisz tylko jaśniejący punkt wyjścia gdzieś w oddali, a w miarę jak się do niego zbliżasz, wokół robi się jaśniej. Źródłem światła są także roboty z zamocowanymi reflektorami. Widać je z daleka, a z bliska zauważyć można nawet snopy padającego światła. Snopy widać także jeżeli przyjrzysz się światłom na suficie. W dodatku snopy te nie są sztucznie nieruchome, ale widać w nich falujące powietrze! Tego jeszcze nigdzie nie widziałem. Tak samo fajnie wygląda oświetlona czerwonym światłem wielka hala, po której ścianach wędrują jaśniejsze plamy rzucane przez ukryte gdzieś reflektory. Oczywiście, przeróżne ściany oraz platformy rzucają cień, jeżeli tylko zasłaniają źródło światła!

Ciecz także została ulepszona i wygląda o wiele bardziej realistycznie. Podobno w grze mają być jej różne gęstości!

Zmieniono całkowicie mapę. Tym razem występuje ona jako (nie)odłączny element ekranu (tak jak w najnowszych produkcjach pecetowych), przy czym można oczywiście zmieniać stopień jej powiększenia. Wydaje mi się to o wiele lepsze rozwiązanie niż w innych grach tego typu na Amigę (podobną mapę ma także ***Nemac IV***).

Pora wspomnieć o szybkości gry. Demo działa tylko na Amigach z 4 MB pamięci. Pełna wersja będzie działać na każdej Amidze z 2 MB RAM. Płynność animacji na takim sprzęcie (Amidze z pamięcią FAST) jest zadowalająca przy 1/4 ekranu i pikselach 1x1 czyli podobnie, jak było w części pierwszej,







z tą różnicą, że wielkość pikseli się zmniejszyła. Nawet nie masz pojęcia, jak to polepsza odbiór gry! Na Amigach 28 MHz można pograć na całym ekranie przy rozmiarach pikseli 1x2, a przy 1x1 można pochodzić (zbyt trudno się celuje), chociaż na upartego można i pograć. Za to na Amigach wyposażonych w 68030/50 MHz lub coś lepszego możliwa jest gra na całym ekranie bez powiększanych punktów. Zabawa jest zabójcza. Jedyne do czego mogę się przyczepić to dźwięki. Są to żywcem przeniesione odgłosy z poprzedniej części. Mam nadzieję, że w pełnej wersji oprawa dźwiękowa zostanie mocno porawiona.

Może się zdawać, że przesadziłem, opisując to demko, ale naprawdę tak nie jest. Zresztą obejrzyj sobie screeny z gry. Jak z pewnością się domyślasz, w ruchu wygląda to jeszcze lepiej. Moim zdaniem, **Alien Breed 3D 2** ma wszelkie predyspozycje, aby zdystansować ***Breathless***, tak jak ten zdystansował pozostałe amigowe doomowce. Należy jednocześnie zauważyć, że przewagą **AB3D2** nie będzie tylko strona techniczna gry, ale także grywalność, której w ***Breathless*** jakby zabrakło...

Sebastian Kłomski

Alien Breed 3D 2

W PRZYGOTOWANIU

ZRĘCZNOŚCIOWA







COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Producent: Westwood Studios

Wraz z wydaniem ***Command & Conquer*** firma **Westwood** ustanowiła nowy standard w grach typu action-strategy. Sprzedano ponad milion kopii (nie licząc pirackich) tego niewątpliwego hitu. Nic więc dziwnego, że korzystając z okazji wydano zestaw misji ***Covert Operations***. Na tym jednak nie koniec. Oto nadchodzi **C&C: Red Alert.**

Zacznijmy od początku. Dlaczego właśnie Red Alert? Zresztą alert jeszcze można zrozumieć, ale czemu czerwony? Ano dlatego, że przyjdzie Ci walczyć z wojskami olbrzymiego imperium rosyjskiego, zajmującymi tereny innych państw europejskich, w tym naszej ojczyzny. Na Twoich barkach, drogi graczu, spoczywa zadanie oswobodzenia milionów cywili.

Znacznej poprawie uległa strona techniczna gry. Wprowadzono wreszcie grafikę SVGA, której tak brakowało w ***C&C***, co znacznie poprawiło widok pola bitwy i ułatwiło dowodzenie większymi zgrupowaniami. Znacznie poprawiono też algorytm - przeciwnicy nie dadzą się tak łatwo pokonać, choć będzie można wybrać poziom trudności. Dodano mnóstwo nowych typów żołnierzy, uzbrojenia, pojazdów, budynków. Pojawią się złodzieje, lekarze, psy (?), szpiedzy i sabotażyści. Gamę pojazdów uzupełnią m.in. o wyrzutnie rakiet i jeżdżące radary. Nie zapomniano też o minach, bombowcach, łodziach podwodnych i krążownikach. Niektóre z zapowiadanych broni są wielką niewiadomą, no bo kto mi powie, do czego służyć będą Gap Generator albo Tesla Coil? Do możliwości zabawy przez kabel, modem lub sieć (sześć osób) dołączy gra internetowa, a nowy setup sprawi, że odpalenie gry wieloosobowej stanie się znacznie prostsze. Dla wszystkich, którzy zawsze przegrywali z kolegami, autorzy przygotowali opcję solowej gry multiplayer (fajnie brzmi, co?), w której żywych przeciwników zastąpi komputer. Całości dopełnią doskonale wstawki animacyjne i filmowe, znane z ***Command & Conquer***.

W skład **Red Alert** wejdzie minimum 26 misji. Będzie można grać zarówno po stronie Rosji, jak i jej przeciwników. Pozostaje tylko jedno pytanie. Czy **C&C: Red Alert** będzie już niezależną grą czy też jedynie kolejnym zestawem misji? Sądzę, że druga ewentualność jest bardziej prawdopodobna, gdyż pod koniec roku ma ukazać się C&C 2: Tiberian Sun. Tymczasem premiera **Red Alert** odbędzie się jesienią.

Kamil Szafara





C&C:Red Alert

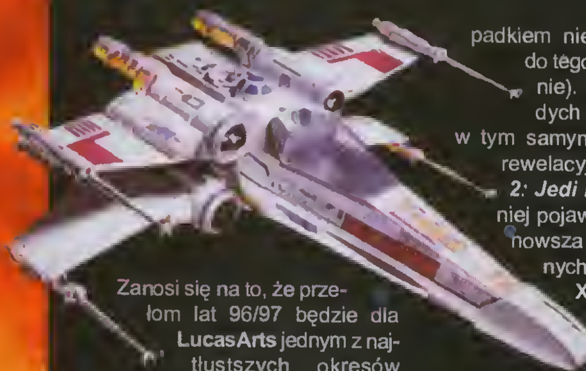
W PRZYGOTOWANIU

STRATEGICZNA

PC

486 DX
8 MB RAM
CD-ROM

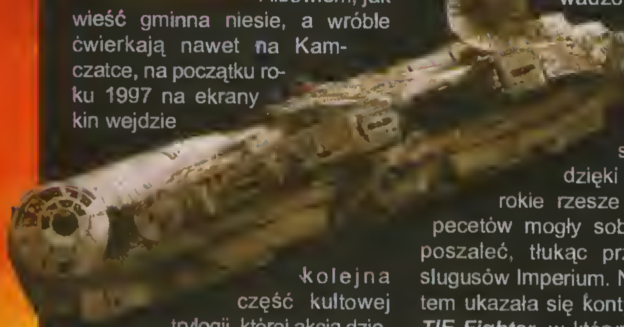




Zanosi się na to, że przełom lat 96/97 będzie dla **LucasArts** jednym z najtłustszych okresów w historii; daję głowę, że prognostycy w firmie już zacierają ręce i wycierają cieknącą z kącików ust ślinę na samą myśl o przyszłych zyskach. A wszystko to za sprawą złotej kury - George'a Lucasa, wspaniałego, doskonałego, wielbionego przez rzesze, twórcy świata „Gwiezdnych Wojen" i całego powiązanego z nim przemysłu - od koszulek, przez figurki, aż po gry komputerowe.

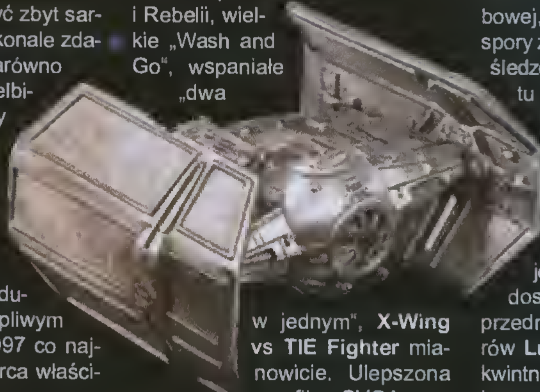
Albowiem, jak wieść gminna niesie, a wróble ćwierkają nawet na Kamczatce, na początku roku 1997 na ekrany kin wejdzie kolejna część kultowej trylogii, której akcja dzieje się przed zdarzeniami opisanymi w doskonale wszystkim znanych „Gwiezdnych Wojnach" (jeśli jeszcze ich nie widziałeś, to przypadkiem nie przyznawaj się do tego swojej dziewczynie). Do tego na twardych dyskach graczy w tym samym czasie zagości rewelacyjny ***Dark Forces 2: Jedi Knight***, a wcześniej pojawi się na nich najnowsza wersja kosmicznych bitew „z epoki" - **X-Wing vs TIE Fighter**. Krótko mówiąc, nastąpi nie spotykana wcześniej na taką skalę inwazja Mocy... na nasze kieszenie.

Nie chcę jednak być zbyt sarkastyczny - wszak doskonale zdaję sobie sprawę, że zarówno ja, jak i wielu innych wielbicieli tematu, wydamy ostatnią złotówkę na wszystko, co **LucasArts** wypuści na rynek - i nie ma w tym nic złego, wszak bywają groźniejsze nałogi. Dlatego też serce gracza raduje się i drży w niecierpliwym oczekiwaniu na rok 1997 co najmniej tak samo, jak serca właścicieli **LucasArts**.



Ale do rzeczy. Gdy ukazał się program ***X-Wing***, to pomimo ogromnego stopnia trudności, zyskał licznych wielbicieli, albowiem był dokładnym symulatorem jednego z najlepszych gwiezdnych myśliwców Sojuszu Rebelianckiego. Posiadał dokładną (jak na owe czasy) grafikę, doskonale poprowadzony wątek, muzykę z filmu oraz niezwykle niskie wymagania sprzętowe, dzięki czemu szerokie rzesze posiadaczy pecetów mogły sobie radośnie poszaleć, tłukąc przebrzydłych sługusów Imperium. Niedługo potem ukazała się kontynuacja gry, ***TIE Fighter***, w którym dzięki dokładnej (jak na owe czasy) grafice i tak dalej, tłumy graczy mogły skopać tyłki przebrzydłym sługusom Rebelii... Nie pomylę się wiele, jeśli powiem, że co trzeci znany mi posiadacz komputera klasy PC do teraz uwielbia zasiąść za sterami TIE'a czy X-Winga, albowiem te gry są doskonałe i jeśli czegoś im brakuje, to jedynie możliwości grania w kilka osób (grafika SVGA została zaimplementowana w drugim wydaniu ***TIE Fightera*** i nawet na wolniejszych maszynach prezentuje się wybornie).

Tadaaam, tutaj na scenę wkracza ukoronowanie dotychczasowego dorobku **LucasArts** w dziedzinie symulowania walk maszynami Imperium i Rebelii, wielkie „Wash and Go", wspaniałe „dwa w jednym", **X-Wing vs TIE Fighter** mianowicie. Ulepszona grafika SVGA, zawierająca wielkie mnóstwo najdrobniejszych szczegółów, a mimo tego płynna nawet na wolniejszych komputerach (czytaj: 486/66, albowiem dziś to już wolny komputer); muzyka Johna Williamsa, nagrana przez Londyńską Orkiestrę Filharmoniczną; zupełnie nowe kampanie; i co najważniejsze, możliwość rozgrywki w sieci: **X-Wing** przeciwko ***TIE Fighterowi***, zupełnie jak w życiu, to znaczy w tym życiu „long time ago, in a galaxy far, far away...". I nie będzie to klasyczna rozgrywka typu „zabij i nie daj się zabić", o nie! O wspaniałości poprzedników gry w znacznym stopniu zadecydowało zróżnicowanie misji, dzięki czemu nie były one zwykłymi strzelankami, lecz wymagały niemałego zacięcia taktycznego i doskonałego zgrania ze sterowanymi przez komputer skrzydłowymi. Nie inaczej będzie w **X-Wing vs TIE Fighter**, tyle tylko, że skrzydłowymi będą inni ludzie, a za sterami maszyn nieprzyjaciela również siedzieć będą doświadczeni gracze. I, naturalnie, misje składać się będą z różnych elementów, gdzie każdy z graczy będzie musiał wykonać swoje zadanie niezależnie od innych - na przykład pilot Y-Winga usunie pole minowe wokół stacji orbitalnej, którą zaatakuje kolejny gracz w Y-Wingu, podczas gdy X-Wingi kontrolowane przez pozostałych uczestników zabawy zajmą się obrońcami w TIE'ach. Niezależnie od opcji gry wieloosobowej, program zawierać będzie spory zestaw scenariuszy dla „upośledzonych sieciowo", albo po prostu dla zwolenników rozgrywki bez udziału przyjaciół (czy tacy w ogóle istnieją?), umożliwiających walkę zarówno po stronie Rebelii, jak i Imperium.



Podsumowując - szykuje się „symulator ostateczny", doskonała kontynuacja poprzednich kosmicznych symulatorów **LucasArts**, niewątpliwie wykwintne danie dla wszystkich smakoszy Mocy. W połączeniu z **Dark Forces 2: Jedi Knight**, zapewni wiele nieprzespanych nocy i pełną, ekstatyczną integrację ze światem „Star Wars". Niech Moc będzie z Wami - na zawsze!

Program ukaże się na rynku zimą 1996, prawdopodobnie na Gwiazdkę.

ManJAk



X-Wing vs TIE Fighter

Producent LucasArts

X-Wing vs TIE Fighter

W PRZYGOTOWANIU

SYMULACYJNA

PC

Jedi Knight: Dark Forces 2

Producent: LucasArts

„[illegible] Moc jest z tobą... Lecz nie jesteś jeszcze Jedi."
Darth Vader, Lord Sith

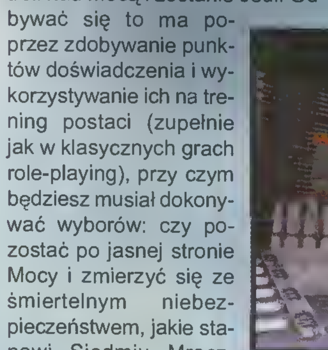
Nazwisko: *Kyle Katarn*
Zawód: *Najemnik*
Przynależność: *Sojusz Rebeliancki, wcześniej Imperium*
Operacja: *Jedi Knight*
Cel operacji:
1. *Nauka drogi rycerza Jedi.*
2. *Powstrzymanie Siedmiu Mrocznych Jedi od odkrycia Doliny Jedi, prastarego, pełnego Mocy cmentarzyska Rycerzy.*

Czas i miejsce operacji: *Dawno temu, w pewnej odległej galaktyce...*

Pierwsza część gry **Dark Forces** zjednoczyła tysiące graczy w kolejnej konfrontacji z Mrocznym Imperium, zyskując rzesze wiernych wielbicieli zarówno perfekcyjnym wykonaniem (śmiem twierdzić, że do teraz prezentującym najwyższą klasę), jak i nawiązaniem w najdrobniejszych szczegółach do kultowego świata „Gwiezdnych Wojen". Nie była to zwyczajna strzelanina 3D, lecz zbudowana z rozmachem saga, w której gracz (Kyle Katarn) stanowił tylko jeden z elementów, niewątpliwie ważny, lecz nie jedyny. Świat Dark Forces tętnił życiem - każda misja stanowiła odrębne, niepowtarzalne wyzwanie, jednocześnie zawierając zagadki logiczne, jak naj[illegible]dziej sen[illegible] nie wpleciome [illegible] akcję, co zaist[illegible] tworzyło wraże[illegible] istnienia w ś[illegible]ecie, który rządz[illegible] się swoimi pr[illegible] mi, a nie z[illegible] tał stworzony wyłącznie po to, aby gracz miał gdzie sobie postrzelać. Potrawka z „Gwiezdnych Wojen" a'la *Doom* była niemal doskonała i smakosze z całego świata narzekać mogli jedynie na kilka rzeczy: brak możliwości gry w sieci (ach, co to byłby za mecz... Deathmatch!), nie występowanie w grze Mocy oraz, wśród potężnego arsenału znanych z filmu broni, brak świetlnych mieczy (lightsabre).

„To elegancka broń... na bardziej cywilizowane czasy."
Obi-Wan Kenobi

Te słowa wyrzekł Obi-Wan, wręczając Luke'owi Skywalkerowi świetlny miecz jego ojca, Anakina Skywalkera. Religia rycerzy Jedi pozwalała im na walkę wyłącznie przy użyciu tej broni oraz, oczywiście, Mocy. Dzięki temu ów miecz stał się symbolem Jedi, zdolnym odbijać pociski laserowe, ciąć najgrubszą stal i w elegancki, cywilizowany sposób obcinać przeciwnikom kończyny, głowy, ewentualnie otwierać im jamy brzuszne. W **Jedi Knight: Dark Forces 2** będziesz mógł osobiście pomachać tym uroczym narzędziem, albowiem jak się okazuje, Kyle Katarn jest potomkiem Rycerza i jego zadaniem będzie uzyskanie kontroli nad Mocą i zostanie Jedi. Odbywać się to ma poprzez zdobywanie punktów doświadczenia i wykorzystywanie ich na trening postaci (zupełnie jak w klasycznych grach role-playing), przy czym będziesz musiał dokonywać wyborów: czy pozostać po jasnej stronie Mocy i zmierzyć się ze śmiertelnym niebezpieczeństwem, jakie stanowi Siedmiu Mrocznych Jedi, czy też może poddać się Ciemnej Stronie, wyrzekając się Dobra na zawsze i zyskując niewyobrażalną potęgę. Moc sama w sobie nie została sprowadzona tym razem do tła dla zmagań, lecz stanowi integralny element **DF2**; może ona być wykorzystywana w trakcie przygód, podobnie jak czary w typowych rolplejach, a zdolność do posługiwania się nią rozwija się wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia.



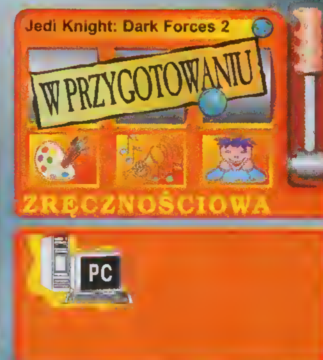
„Lecz... jest jeszcze ktoś"
Yoda

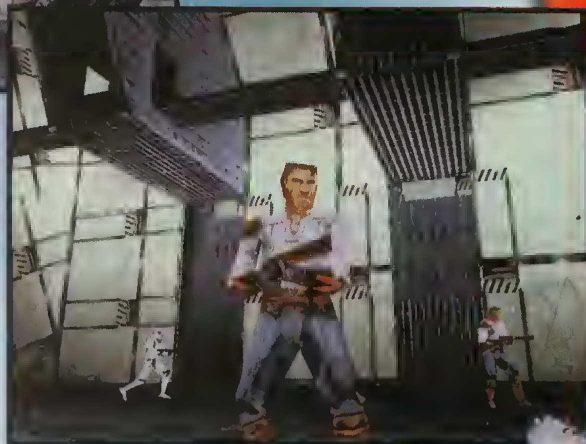
Jak już wsp[illegible] czyć Ci przyjdzie z [illegible] d[illegible] Mrocznymi Rycerzam[illegible] S[illegible] grupą indywidualistów gr[illegible] szą od całego Imperium wz[illegible]te[illegible] do kupy, albowiem już teraz ich siła jest ogromna (takich siedmiu Vaderów), a gdy odnajdą zaginioną Dolinę Jedi, opanują całą moc wszechświata i nic nie powstrzyma ich przed spowiciem galaktyki czarnym płaszczem terroru, przy którym Imperium to wzór demokracji i swobód obywatelskich (swoją ścieżką nieźle się tych złych Jedi namnożyło - oglądając „Gwiezdne Wojny" miało się wrażenie, że są oni na wymarciu - wszak to cesarz Palpatine był ostatnim Czarnym Mistrzem - a tu proszę, od razu siedmiu).

Każdy z nich to odrębna postać, z charakterystycznymi dla siebie słabościami i zaletami. Dowodzi nimi Jerec - nieprzyjaciel ostateczny, prowadzący grupę w poszukiwaniu absolutnej władzy. Jego prawą ręką jest Boc, zdradzieckie i nieustraszone indywiduum, walczące dwoma świetlnymi mieczami jednocześnie. Kolejnym członkiem grupy jest Sarris, mistrzyni Mocy, chłodna i nieprzystępna perfekcjonistka. Współpracuje z nią Maw, zgorzkniały samotnik, niezbyt wysoko ceniący sobie ludzkie życie, lojalny wobec niewielu. Drużynę uzupełniają Gorc i Pic, bliźniacy, z których jeden ma dwa i pół metra wzrostu, a drugi jedynie metr dwadzieścia; obaj doskonale współpracują, w walce perfekcyjnie uzupełniając się. Ostatnim, siódmym Mrocznym Jedi, jest Yun, najmłodszy członek grupy - narwany i nieprzewidywalny, koniecznie chce dowieść swej przydatności dla Ciemnej Strony Mocy.

Biorąc pod uwagę te wszystkie elementy, bez [illegible]e[illegible]ia stwier[illegible] [illegible]zy [illegible] p[illegible] ona będzie b[illegible]dziej do gry role-playing (doświadczenie, trening, czary, fabuła), aniżeli do zwy[illegible]kłej strzelan[illegible] 3D. Grafika [illegible] ma być wyświetlana w trybie [illegible] SVGA (opcjonalnie), a posta[illegible]cie w pełni trójwymiarowe. Do tego pojawić ma się light-[illegible] sourcing (to taki pic, który spr[illegible] wia wrażenie realistycznego oświetlenia, a gdy na przykład rąbnie się z granatnika w latarnię, to zapadną ciemności), przez niektóre orły anglistyki tłumaczony jako „liczenie światła" czy jakoś tak... A, byłbym zapomniał. Naturalnie program zawierać b[illegible] mo[illegible]żliwość gry w sieci, do o[illegible] ciwników jednocześnie. J[illegible] że mniej więcej w tym s[illegible] sie co gra (początek pr[illegible] roku), na ekranach kin po[illegible] kolejna część Gwiezdnych [illegible] a w sklepach ***X-Wing vs TIE [illegible]ter***, to wielbiciele galaktyczne e[illegible] pei nie będą wiedzieć, za co się łapać... Chyba za kieszenie.

ManJAk

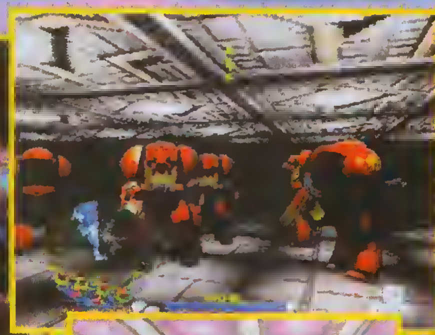














Nie ma chyba miłośnika fantastyki, któremu nie byłby znany film „Aliens" (Obcy - decydujące starcie). Obrazy nieustraszonych komandosów rozrywanych na strzępy, przeżuwanych, oblepianych obrzydliwą mazią i używanych jako inkubatory dla przerażających Obcych zapadły głęboko w pamięć widzów i aż dziw, że tak popularna produkcja doczekała się tak niewielu udanych adaptacji komputerowych (przy czym jedne z najlepszych powstały jeszcze na komputerach 8-bitowych). Jedną z najciekawszych propozycji „na temat", był wydany ładnych parę lat temu ***Space Hulk*** - opowieść o grupie kosmicznych marines penetrujących zakątki starych wraków gwiazdolotów. Gra była tak dobra, że aż prosiła się o kontynuację. I oto nadchodzi - **Space Hulk 2**.

Space Hulk 2

Producent: Electronic Arts

Treść gry jest właściwie identyczna, jak u poprzednika. Znowu dowodzisz grupką kosmicznych komandosów zwanych tutaj „braćmi terminatorami" (he, he). Wraz z nimi zapuszczasz się w mroczne korytarze z dawien dawna opuszczonych wraków. Opuszczonych przez ludzi - ale nie przez Nieprzyjaciela Ostatecznego, rasę genokradów. Istoty doskonałe, czysta inteligencja nastawiona wyłącznie na przetrwanie i eliminację wszelkich intruzów, zero emocji, maksimum skuteczności - oto komputerowy odpowiednik filmowych Obcych, równie przerażający, jak pierwowzór, a nawet doń nieco podobny z, hm... twarzy (?). Aby wygrać, musisz być równie bezlitosny, inteligentny i szybki, jak przeciwnik; ponieważ jednak genokrady zwykle są zwinniejsze i jest ich więcej, masz parę podręcznych przyborów do rozmazywania ich po ścianach, podpalania itp. - albowiem na gołe pięści prędzej pokonasz przypływ oceanu, aniżeli jednego choćby Obcego. Myliłby się jednak ten, kto by sądził, że jest to kolejna gra z cyklu wal-serią-po-oknach-i-dookoła-stodoły. **Space Hulk 2**, podobnie jak pierwsza część, w znacznym stopniu jest grą strategiczną. Ponieważ toczy się w czasie rzeczywistym w środowisku 3D, to niemożliwe jest, abyś bezpośrednio kontrolował podległy Ci oddział - przez co bardzo ważną umiejętnością jest przewidujące przydzielenie zadań członkom drużyny, zanim rozpocznie się jatka, ewentualnie w krótkich chwilach wytchnienia, jeśli jest jeszcze komu...



Grafika jest wyborna - Obcy wyglądają tak realistycznie, że aż się chce z krzesłem uciec sprzed komputera, a wybita ogniem zaporowym spora grupka genokradów tworzy na podłodze paskudną czerwoną paciaję. Dźwięk w niczym nie ustępuje temu, co na ekranie - odległe wycie Obcych, miarowe pikanie wykrywaczy ruchu czy wreszcie przeraźliwe krzyki ginących towarzyszy przyprawiają o dreszcz autentycznego przerażenia. Nowa wersja gry nie straciła nic z atmosfery pierwowzoru, a uzupełniona została o odpowiednią na nasze czasy grafikę i dźwięk. Nic, tylko lizać palce, przed zstąpieniem w piekło kosmicznych wraków. Tylko uwaga: Oni są wszędzie...

Gra ukaże się pod koniec lata br.

ManJAk





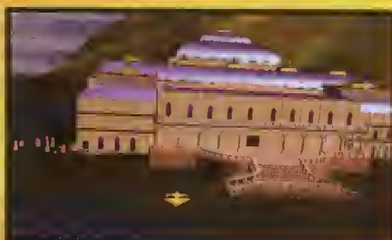












ZORK NEMESIS

Producent: Activision

W latach osiemdziesiątych gry miały przede wszystkim formę tekstową. Jeśli ktoś nie pamięta tych czasów, to podpowiem, że grafika była w ówczesnych programach symboliczna, a samą akcję wyrażał po prostu tekst. Właśnie w tych zamierzchłych czasach wydany został tryptyk zatytułowany Zork. Takie były początki. Po raz kolejny ze światem Zork mogliśmy się spotkać już w nowej epoce, w latach dziewięćdziesiątych (a ściślej mówiąc w 1993 roku) w grze ***Return To Zork***, która stanowiła już zupełnie nowoczesną produkcję. Obecnie czas na ostatnie słowo **Activision**. Wreszcie pojawił się od dawna zapowiadany **Zork Nemesis**.

Gdy wkraczasz do akcji, świat Zork jest zagrożony, ponieważ jakaś niezidentyfikowana istota zwana Nemesis uśmierciła czterech alchemików, strażników Twego świata, umieszczając ich dusze w różnych wymiarach. Uwolnić ich i pokonać Zło możesz tylko poprzez dostarczenie w odpowiednie miejsca symboli czterech żywiołów: wody, ognia, ziemi i powietrza, z których każdy jest przyporządkowany jednemu ze strażników. Zadanie to ułatwi Ci dołączony do instrukcji d z i e n n i k agenta, który przed rozpoczęciem Twojej misji miał rozwikłać zagadkę niewyjaśnionej śmierci owych strażników. Czytając jego zapiski, możesz dowiedzieć się paru ciekawych rzeczy. Rozpoczynając grę, musisz znaleźć miejsce w świątyni, z którego przedostaniesz się do innych wymiarów, będących więzieniem dla dusz alchemików.







Sterowanie postacią i obsługa gry są niesamowicie proste. Po każdym ze światów poruszasz się wśród statycznych lokacji (niczym w Myst), przeskakując z jednej do drugiej - wszystko za pomocą kursora, który pokazuje rzeczy do użycia lub zabrania, a także możliwe kierunki ruchu.

Zork Nemesis jest grą z upowszechniającego się wśród przygodówek rodzaju - first person perspective (podobnie jak w wydanych niedawno ***Shivers*** czy ***Normality***). Kolejnym charakterystycznym elementem jest fakt, iż gra to przede wszystkim cały ciąg logicznych łamigłówek (przedmiotów do wzięcia jest niewiele). Właśnie z tego powodu trudno określić czy gra jest bardziej przygodówką, czy też grą logiczną.

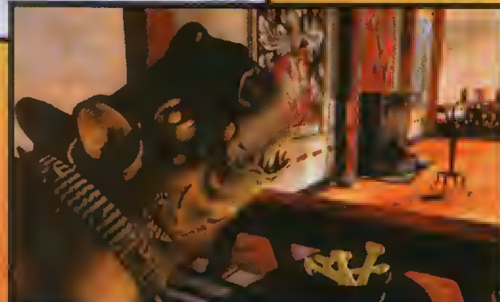
Grafika **Zork Nemesis** to po prostu dzieło sztuki. Renderowane przestrzenie w wysokiej rozdzielczości są w pełni trójwymiarowe. Animacje, choć niezbyt liczne, w zupełności wystarczają, zaś filmy, nakręcone przy współudziale kilkunastu aktorów, są idealnie wplecione w klimat gry. Dzięki temu świat Zork wygląda niezwykle realistycznie.

Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, to w pełni rekompensujące one graczowi puste, bezludne i statyczne wnętrza. Przez cały czas towarzyszą Twojej podróży przeróżne odgłosy, jak szum i plusk wody, dźwięki otwieranych bądź zamykanych drzwi, odgłosy kroków i wiele, wiele innych. Wszystko to w połączeniu ze wspaniałą i nastrojową muzyką, stworzoną przy użyciu najnowszej techniki i wykorzystaniu systemu powodującego przestrzenność dźwięku oraz barwną grafiką nadaje grze specyficzny klimat nie pozwalający oderwać się od komputera.

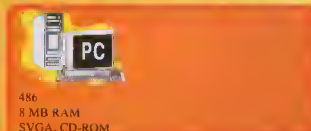
Biorąc pod uwagę to wszystko, muszę stwierdzić, że **Zork Nemesis**, nawet jeśli ma jakieś minusy (których ja, zajęty rozwiązywaniem ciekawych zagadek i wsłuchany w muzykę, nie zauważyłem), ustawia poprzeczkę bardzo wysoko i zapewne znajdzie wielu fanów, a nawet fanatyków.

RAPOL









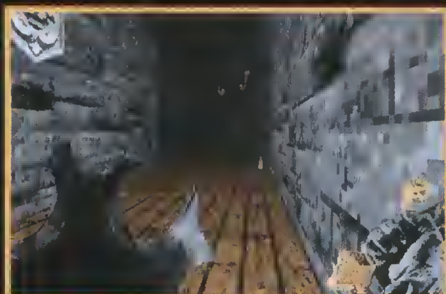
Dystrybutor:
Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13

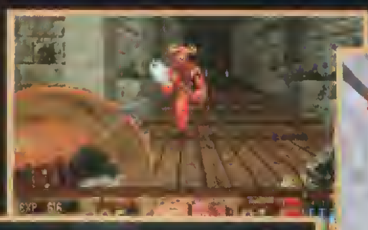




Witchaven II

Producent: Capstone\US Gold







„Wiedźmy zostały zniszczone. Stoisz na zewnątrz twierdzy, patrząc na wejście do niej i oceniając uszkodzenia. Tłusty dym unosi się z wulkanu, uciekając gdzieś w przestrzeń. Wydaje się, że szara kolumna powstała z popiołów Zła wspiera niebo. Delikatna mgła pokrywa ziemię, a ciemne chmury zapowiadają rychły deszcz. Nagle przenikający do szpiku kości powiew powoduje, że włosy jeżą Ci się od nieokreślonego uczucia. Wiatr wzmaga się niespodziewanie, niszcząc częściowo kolumnę uformowaną z dymu. Grunt zaczyna trząść się pod twoimi nogami. Skądś z daleka nadchodzi dudniący dźwięk. Z dreszczem odwracasz się i zaczynasz uciekać w stronę brzegu. Zmęczenie skutecznie zagłuszają wstrząsy, które wyrywają kamienie spod twoich stóp. Twoja łódź leży pomiędzy nadbrzeżnymi skałami. Zdejmujesz broń i wrzucasz ją do łodzi, którą spychasz na wodę, wskakując do środka. Wkrótce jesteś bezpieczny i z triumfem widzisz, jak wulkan Char pokrywa wyspę płonącym płaszczem."*

Oto koniec pierwszej części *Witchaven*, która pojawiła się na rynku pod koniec 1995 roku (opis: ŚGK 12/95). Jak wiadomo, była to gra oparta w swej realizacji na engine Doom'a i zawierająca elementy role-playing. W tym samym czasie ukazała się również gra Hexen i obie miały zarówno swych zwolenników, jak i przeciwników (tyczy się to chyba każdej gry).

W krótkim czasie od pojawienia się pierwszej części mamy możliwość zagrania w jej kontynuację czyli **Witchaven 2: Blood Vengeance**, wyprodukowaną także przez firmę Capstone. W części drugiej wcielasz się ponownie w postać rycerza Grondowala, który dopiero co pokonał złą wiedźmę i niezliczone hordy jej sług.

„Twój powrót do Shazia to okazja do wielkiego święta. Przerażenie i zrezygnowanie ustąpiły miejsca nadziei i wierze. Ku twojej czci organizowany jest wielki bankiet. Wszyscy starają Ci się przypodobać. W końcu zabawa kończy się. Nawet najwytrwalsi zalegają bezwładnie na posadzce, przy stołach czy na krzesłach. Równie i ty zapadasz w głęboki sen. Budzisz się z potwornym kacem i bolącym żołądkiem. W całym hallu znajdują się ślady pijackiej zabawy. Po chwili rozbawienia dostrzegasz jednak coś dziwnego."*

Zauważasz, że w budynku nie ma żywej duszy. Aby się upewnić, że nie zwariowałeś, wychodzisz na ulicę. Nigdzie jednak nie ma ludzi. Wtem z oddali dochodzi do Twoich uszu przybliżający się odgłos olbrzymich skrzydeł. Po chwili dostrzegasz lądującego majestatycznie przed Tobą smoka, który przedstawia się jako Ikethsti. Ów informuje Cię, że bardzo źle postąpiłeś, zabijając wiedźmę, ponieważ jej siostra Cirae - Argoth chce się za ten czyn zemścić.

Tak zaczyna się Twoja nowa przygoda w świecie wiedźm. W podróż swą, podobnie jak w części pierwszej, wyruszasz uzbrojony po zęby w broń wszelakiego rodzaju, poczynając od własnych pięści i marnego sztyletu aż po łuk, dwuręczny miecz i halabardę. W labiryncie korytarzy zamku Cirae - Argoth, poza zdobytą na wrogu bronią, możesz spotkać wiele ukrytych studni pozwalających na naładowanie energią magicznych odmian Twojej broni. Wśród zamkowych komnat znajdziesz również dużo przedmiotów różnego kształtu i przeznaczenia. Przez lata, od czasu pogromu twierdzy VerKapheron, awanturnicy zapuszczali się w owe mury w poszukiwaniu skarbów i sławy bohaterskich herosów. Niewielu z nich powróciło, a podczas walk pozostawili po sobie bardzo dużo magicznych przedmiotów, które będziesz mógł odnaleźć (warto przede wszystkim zebrać pierścienie oraz odnaleźć ANKH - to taki rodzaj krzyża, który dodaje aż 250 punktów energii). Jednak najważniejszym, a zarazem kluczowym przedmiotem potrzebnym do zwycięskiego zakońsczenia gry jest Rogata Czaszka kryjąca w sobie moc wiedźmy Cirae. Aby ją pokonać, musisz znaleźć właśnie ten artefakt i zabrać ze sobą.

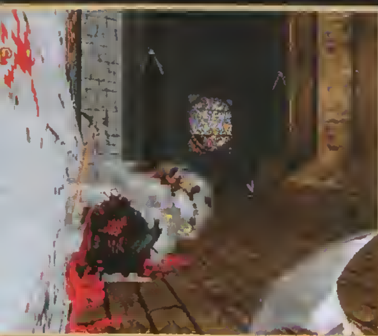
Ponieważ **Witchaven 2** to gra w klimacie fantasy, bardzo wyraźne są tu elementy RPG. Należą do nich przede wszystkim punkty i poziom doświadczenia, zarówno Twoje, jak i przeciwników. Doświadczenie zdobywa się poprzez zabijanie wrogów, a także przez odnajdywanie określonych przedmiotów, jak złoto i srebro leżące na podłodze w przeróżnych zakamarkach i kątach zamku. Poza tym w grze występuje cały szereg napojów magicznych, zbroi, pentagramów (potrzebnych do teleportowania się na kolejny poziom), amuletów, kluczy, skrzyń z niespodziankami oraz wiele innych przedmiotów.

Jeśli chodzi o czary, to nie różnią się one od tych z części

















TRYB SVGA



TRYB VGA

pierwszej gry. Każde z magicznych zaklęć możesz znaleźć w czasie swojej wędrówki, gdyż są one rozrzucone na pergaminach po całej warowni. Każdy z pergaminów może być użyty tylko pięć razy.

Co do wrogów, to w stosunku do części pierwszej widać duży postęp tak w wykonaniu, jak i ilości oraz rodzaju. Przeciwnicy w grze są różnorodni: od zwykłych szczurów, poprzez szkielety, ogry, diabły i różnego rodzaju rycerzy, aż po strażników, magów, no i oczywiście Cirae - Argoth, która jest jedną z najpotężniejszych czarownic, jaka kiedykolwiek egzystowała, posługującą się Magią Śmierci. Nic nie powstrzyma jej przed zemstą na zabójcy siostry i nie spocznie, póki nie ukarze Cię za ową zbrodnię.

Przejdźmy teraz do oceny powyższego produktu. Jak twierdzą slogany reklamowe, aby stworzyć **Witchaven 2** używano Improved Build Engine, czyli tego samego systemu, w którym zrobiono ***Duke Nukem 3D***. Niestety, muszę stwierdzić, iż hasło to niezbyt tu pasuje, gdyż nawet zwykłe beczki nie zawsze można rozbić, a gra zarówno w wysokiej rozdzielczości (wygląda wprawdzie ładnie), jak i w trybie VGA (niewiele gorszy efekt) nie chodzi nazbyt płynnie. Jednocześnie ulepszona grafika jest niezła i robi duże wrażenie. Korytarze zamczyska są dopracowane do ostatniego szczegółu. Najlepszy efekt wizualny dają postacie przeciwników, a w szczególności wszelkiego rodzaju wojowników i rycerzy.

Mocną stroną gry są efekty dźwiękowe, które wraz ze „specjalnymi efektami wizualnymi" mogą przyprawić nieprzyzwyczajonych o palpitacje serca. Muzyka także jest bardzo dobrze dopasowana do ponurej atmosfery gry, a 15 motywów muzycznych pozwala na wybór ścieżki dźwiękowej przez grającego.

Bardzo dużym minusem **Witchaven 2** jest sterowanie główną postacią. Prawdopodobnie winna jest tu chęć wprowadzenia maksymalnie dużego czynnika realności. Zamiar chwalebny, ale rezultat - już niekoniecznie. Bohater porusza się niezdarnie, niedokładnie i z lekkim opóźnieniem reaguje na polecenia, co powoduje, że często chcąc z doskoku zaatakować przeciwnika, w pewnym momencie uświadamiasz sobie, że ten wali Cię już po plecach. Jest to rzecz bardzo ważna, ponieważ walki (poza tymi na czary) odbywają się twarzą w twarz z wrogiem lub kilkoma na raz.

Jak z powyższego wynika, **Witchaven 2** jest niczym innym, jak tylko odrobinę ulepszoną wersją poprzedniczki oraz nową liczbą poziomów do przejścia o nieco naciągniętej fabule. Pomijając wszystkie „za" i „przeciw", gra pozwala nieźle się zabawić, gdyż składa się z 15 rozbudowanych poziomów. I to jest najważniejsze.

Na kompakcie znajduje się również edytor, który pozwoli Ci na tworzenie własnych etapów. Ponadto uwzględniono opcję włączenie lub wyłączenia krwawych scen w trakcie gry.

RAPOL

*/Tł. Lecho Buszczyński, Mirage Media







Witchaven II

8 9 8

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486/66 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM, VGA lub SVGA, 62 MB HDD, możliwa opcja VR

Dystrybutor:

Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77







CHAOS OVERLORDS

Producent: US Gold/ New World Computing

Czy myślałeś kiedyś, jak trudne jest życie gangstera? Policja, kumple, konkurencja w postaci innych przestępczych organizacji, wszyscy oni siedzą Ci na plecach i nie dają spokojnie zarobić. Jeśli tak wygląda życie prostego kryminalisty, to zastanów się teraz, na jakie stresy (dobre sobie) narażony jest przywódca całego gangu. W bezlitosnej walce z innymi gangami o dominację nad miastem i... przetrwanie nie może on sobie pozwolić na żaden fałszywy ruch. Chwila nieuwagi oznacza wykluczenie z interesów lub śmierć, na to zaś nie można sobie pozwolić w żadnym wypadku. Na szczęście masz poparcie szarych obywateli (!), którzy w roku 2050 traktują kryminalistów w nieco inny sposób, niż ma to miejsce w dzisiejszych czasach. Tak w telegraficznym skrócie przedstawia się punkt wyjścia **Chaos Overlords**, najnowszej strategii firmy **US Gold.**

KILKA SZCZEGÓŁÓW

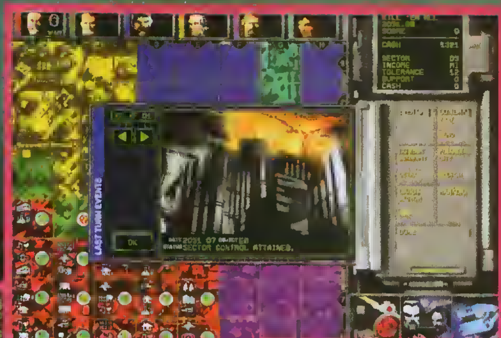
Odmienny stosunek ludzi do przestępców wiąże się z decyzją światowego rządu, która zabrania posiadania broni, narkotyków i pornografii. Jakby tego było jeszcze mało, na media nałożono totalną cenzurę, zaś sieć została zamknięta. Życie stało się nieznośnie nudne. Tym samym stanąłeś przed wielką szansą. Ludzie chcą narkotyków, broni i pornografii, Ty zaś możesz im to wszystko dać. Oczywiście, za odpowiednią zapłatą. Policja zachowuje się jak sparaliżowana i jedyna rzecz, której powinieneś się obawiać, to konkurencja, gdyż nie tylko Ty jeden wpadłeś na pomysł szybkiego zarobku. W mieście znalazło się jeszcze pięciu podobnych do Ciebie i zupełnie pozbawionych skrupułów frajerów, którzy nie mają nic do stracenia, a wszystko do zyskania. Jednym słowem - witamy w **Chaos Overlords**.

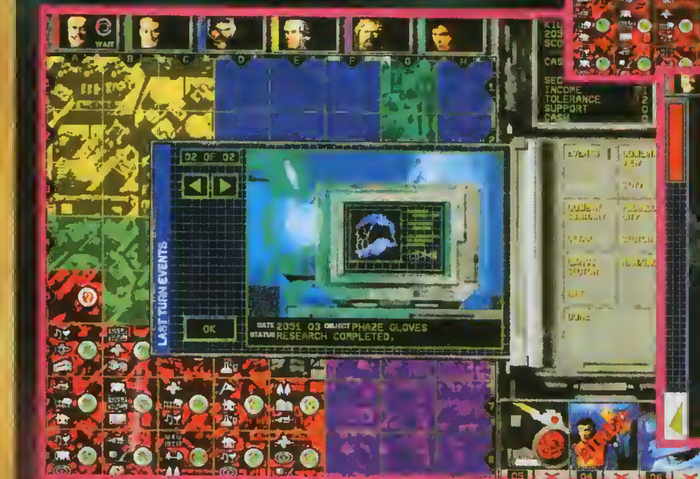
COŚ ZUPEŁNIE NOWEGO

Chyba po raz pierwszy tego rodzaju temat doczekał się realizacji w postaci strategii. I to nie byle jakiej. Gra, mimo że jest nadzwyczaj prosta, wciąga człowieka razem z myszką i fotelem. Przed sobą masz tętniące życiem miasto. Jest ono podzielone na 64 sektory (co sprawia, że gra w dużej mierze przypomina grę planszową) i o każdy z nich toczy się walka pomiędzy sześcioma przestępczymi organizacjami. Ty jesteś szefem jednej z nich. Prowadzisz badania nad nowymi rodzajami broni, zajmujesz kolejne tereny, walczysz z konkurencją. Aby jednak należycie wykonywać wszystkie te zadania, potrzebujesz ludzi, którzy zasilą szeregi Twojej przestępczej armii. Tych nie powinno Ci zabraknąć, w mieście działa bowiem niezliczona ilość gangów ulicznych. Każdy z nich jest odmienny od pozostałych i posiada swój własny unikalny zestaw zalet i wad. Niektóre specjalizują się w prowadzeniu badań naukowych, inne na wyciskaniu pieniędzy z instytucji oraz sprzedawaniu ludziom broni, pornografii i narkotyków, znakomita większość uwielbia zaś walczyć. Istnieje jednocześnie jedna cecha wspólna - zawsze żądają, abyś łożył na ich utrzymanie, musisz zatem dysponować stałym dopływem gotówki, aby po opłaceniu wszystkich swoich ludzi mieć jeszcze pieniądze na prowadzenie badań naukowych, łapówki dla policji oraz zaciąg nowych gangów.

Pieniądze zdobywa się tutaj na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest sprzedaż (opcja „Chaos") wspomnianych wyżej zakazanych produktów, takich jak broń, pornografia i narkotyki. Musisz uważać, gdyż każdy sektor posiada określony limit kupna tychże produktów. Przekroczenie go powoduje załamanie rynku, co oznacza, iż przez jakiś czas nie będziesz mógł tam sprzedawać swoich wyrobów. Jeśli takie załamanie powtórzy się trzy razy w ciągu pięciu tur gry, wówczas do akcji wkroczy policja. Ci z nikim nie rozmawiają, tylko od razu walą ze swoich dział pulsacyjnych z destrukcyjnym dla znajdujących się w sektorze gangów skutkiem. I nawet nie możesz im oddać. Czasem warto zatem zaprzestać na chwilę działalności, aby potem nie narobić sobie kłopotów. Drugi sposób zdobywania gotówki jest bardziej bezpieczny, ale też przynosi znacznie mniejsze dochody. Jest to „tradycyjne" wymuszanie ze znajdujących się w danym sektorze instytucji „obowiązkowych" składek na ochronę i takie tam rzeczy. Biurowce dostarczą Ci na przykład extra 5$, arena widowiskowa 3$, zaś do centrum badawczego sam będziesz musiał dopłacić. Pieniądze te zwrócą Ci się jednak w postaci przyspieszenia prowadzonych na tym terenie badań. Policja w każdym razie całkowicie ignoruje zbieranie „składek", a skoro zakazu nie ma, to czemu nie skorzystać.









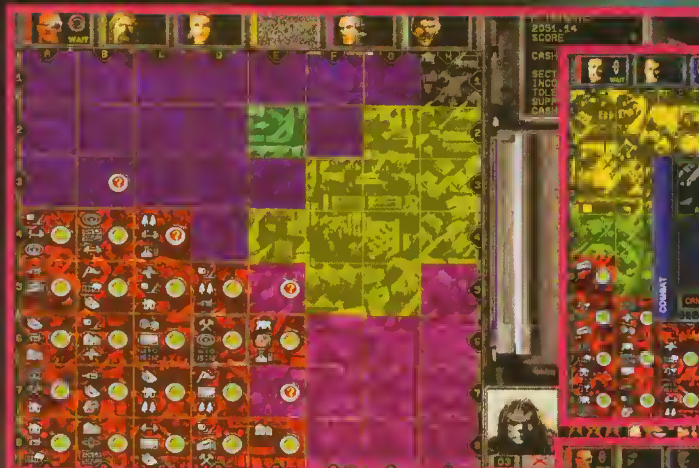
WALKA O KAŻDY DOM

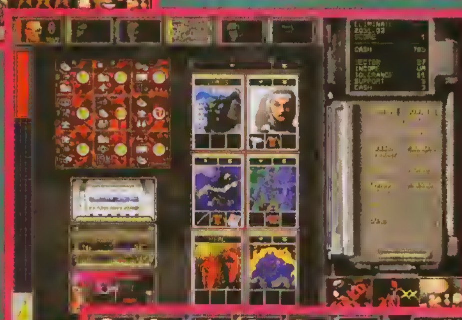
Kiedy już uda Ci się stworzyć solidne, ekonomiczne podstawy Twojej machiny wojennej, możesz zacząć myśleć o tym, jak poszerzyć swój stan posiadania. Tak się przy tym szczęśliwie składa, iż Twoja konkurencja osiąga stan gotowości do



wojny (tzn. wszystkie sektory mają już właściciela) z reguły w tym samym czasie, co Ty. Do bitwy o panowanie nad całym miastem każdy startuje zatem z mniej więcej równymi siłami. Rozpoczyna się walka, a w niej największe znaczenie mają predyspozycje poszczególnych gangów oraz stan zaawansowania badań naukowych.

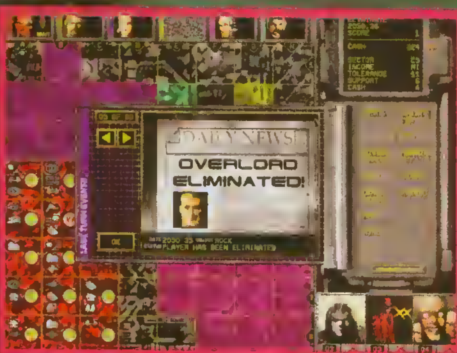
Zacznijmy od tych ostatnich. Dzielą się one na cztery grupy: broń do walki na krótkim dystansie, a więc noże, szable, maczugi, świetliste miecze itp.; broń dalekiego zasięgu czyli pistolety maszynowe, lasery, ręczne wyrzutnie rakiet; pancerze, to znaczy różnego rodzaju kamizelki kuloodporne i w końcu gadżety, wśród których znajdziesz zarówno skaner wykrywający przeciwnika, jak i tenisówki. Każdy z tych przedmiotów reprezentuje określony poziom techniczny i tylko gang, u którego tenże poziom jest równy lub większy, może go używać. Należy zwrócić ponadto uwagę, co komu dajesz, eee... kupujesz, bo za darmo nic tutaj nie dostaniesz. Niektóre gangi wolą bowiem posługiwać się bronią dalekiego zasięgu, gdyż ich szanse w starciu dodatkowo wówczas wzrastają, inne preferują miecze i pałki, z tych samych zresztą powodów, natomiast kilka rzadko spotykanych grup specjalizuje się w walce wręcz. Są one wyjątkowo groźne, gdyż napadnięty przez nie przeciwnik nie może, tak jak to czyni w starciu ze „zwykłym" gangiem, odpowiedzieć ogniem, chyba że sam potrafi walczyć gołymi rękoma. Ta umiejętność jest naturalnie tak rzadko spotykana, że mistrzowie sztuk walki często pozostają bezkarni w swym procederze.





CEL: ROZWALIĆ PRAWE RĘCE

Wynajmujesz gangi, uzbrajasz je i wysyłasz na tereny wrogich syndykatów, by tam walczyły o kolejne sektory. Ta przepychanka może trwać bardzo długo i w końcu może się znudzić, ale na szczęście autorzy programu znaleźli na to rozwiązanie. Wymyślili mianowicie zestaw 6 scenariuszy, z których każdy stawia przed Tobą inny cel. Totalną walkę na wyniszczenie, najdłuższy chyba i najżmudniejszy scenariusz, zatytułowano „Kill'em All", czyli „Zabij ich wszystkich". W „Siege" („Oblężenie") Twoim zadaniem jest zdobycie wszystkich pięciu sektorów, z których na początku gry wyruszyli Twoi przeciwnicy. Są to ich kwatery główne i bez nich wrogie syndykaty rozsypią się jak domek z kart. Celem głównym „Eliminate" jest z kolei wyeliminowanie z gry rdzenia każdej organizacji, jaki stanowi gang Right Hands (Prawe Ręce), jest on bowiem najważniejszy (dysponujesz nim na początku gry) i jego zlikwidowanie oznacza koniec syndykatu.



Pomysłowość autorów nie wyczerpała się jednak na tych sześciu scenariuszach. Swoich sił możesz także spróbować w czterech kolejnych misjach, w których istnieje limit czasowy na wykonanie postawionych celów. I tak na przykład w „Greed" wygrywa ten, kto w ciągu podanego limitu tur zgromadzi najwięcej gotówki, w „Power" z kolei Twoim celem jest zdobycie jak największej liczby sektorów. Ciekawostką jest fakt, iż limit czasowy możesz ustalasz sobie sam, dzięki czemu, w zależności od Twojego humoru w danym dniu, rozgrywka może trwać bardzo długo lub zakończyć się już po kilkunastu turach.

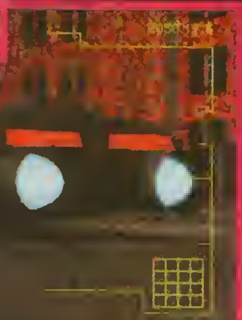


Chaos Overlords jest również grą bardzo towarzyską, bowiem kontrolę nad poszczególnymi syndykatami mogą przejąć Twoi znajomi, zaś sama rozgrywka odbywać się zarówno za pośrednictwem sieci, jak i przy jednym komputerze aż w szóstkę. W tym ostatnim przypadku również uwidoczniła się przezorność autorów, którzy umieścili w grze opcję ograniczenia czasu, jaki gracze mają na wykonanie posunięcia. Z doświadczenia wiem, iż zdarzają się ludzie, którym jeden ruch może zabrać całe wieki, niestety. Natomiast dzięki tej opcji, zabawa przebiega szybko, bez zgrzytów i nikt się nie nudzi.

OSTATNIE SŁOWO

Jeśli mogę Ci doradzać, jak spędzić tę resztę wakacji, to proponowałbym zaprosić kilku przyjaciół i urządzić sobie mały sparing w **Chaos Overlords**. Zasad gry można się nauczyć w ciągu pięciu minut, a gwarantuję zabawę na najwyższym poziomie, mnóstwo emocji i przede wszystkim mile spędzony czas. Jednocześnie mam nadzieję, że pojawi się kontynuacja gry, gdyż w **Chaos Overlords** wciąż jest wiele miejsca na dodatkowe ozdóbki. Można na przykład wprowadzić dyplomację, zróżnicować poszczególne syndykaty, dać możliwość walki z policją. Możliwości jest wiele... Czekamy.

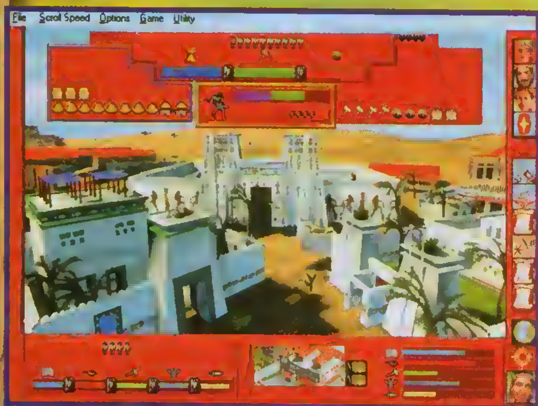
Piotr Orcholski



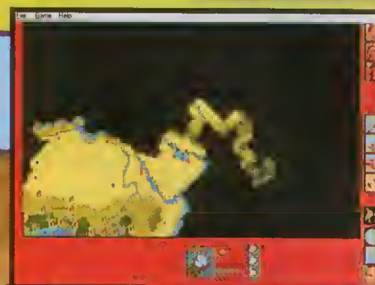












Jednym z wymiernych wskaźników popularności gry jest obecność na rynku jej klonów. Wszyscy wiemy, co to jest klon komputera, ale klon gry? No cóż, obydwa te terminy niewiele się od siebie różnią. W odniesieniu do gier komputerowych oznacza on program, który kopiuje pomysł należący już do kogoś innego i udaje, że jest to jego własna, oryginalna koncepcja. Nie jest to jednocześnie plagiat, gdyż z reguły klon oferuje graczowi zestaw możliwości, jakimi pierwowzór nie może się pochwalić. Z drugiej strony możliwa jest również sytuacja odwrotna. To oryginał może dysponować szerszą gamą wariantów zabawy, zaś klon być tylko jego uboższym krewnym. Jakby nie rozpatrywać tego zagadnienia, faktem pozostaje, iż niektóre gry umierają w samotności, nie doczekawszy się żadnego potomstwa, inne zaś klonowane są nawet długo po własnej naturalnej śmierci, czyli zniknięciu z półek sklepowych, list przebojów i dysków twardych graczy. Jedną z takich „szczęśliwych" gier jest między innymi ***Civilization***. Podbiwszy serca graczy na całym świecie, program ten zajął poczesne miejsce w historii gier komputerowych (dla zachowania kondycji poddał się nawet ostatnio operacji plastycznej - ***Civilization 2***). W ślad taty poszły również dzieci: ***Master of Magic*** oraz ***Colonization***, choć miejsca, jakie otrzymały, nie były już tak eksponowane. W chwili obecnej będziemy mogli się przekonać, gdzie na kartach historii ulokuje się najmłodszy syn ***Cywilizacji*** zatytułowany **Rise and Rule of Ancient Empires**, pod którym podpisuje się znana wszystkim amerykańska firma **Sierra**.

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Producent: Sierra

ABC ZAKŁADANIA IMPERIUM

Sierra, wbrew chlubnej tradycji, w **Rise and Rule of Ancient Empires** bardziej postawiła na cudzy pomysł, niż na własną oryginalność i talent swych pracowników. Zresztą sam posłuchaj, czy nie brzmi to znajomo. Oto jak rozpoczynasz tutaj zabawę.

Spośród kilku nacji wybierasz tę, której specjalne uzdolnienia najbardziej Ci odpowiadają i której losy chcesz w związku z tym wziąć w swoje ręce. Naciskasz przycisk „Game" i zaczynasz grę.



Na początku grupkę Twoich kolonistów otacza mrok niezbadanych lądów. Musisz je zbadać, lecz najważniejsze jest oczywiście założenie miasta. To będzie centrum Twojego przyszłego Imperium. Stąd dopiero wyruszą oddziały zwiadowców, osadników i wojsk na podbój świata. Na swej drodze spotkają bandy groźnych barbarzyńców oraz państwa założone przez inne narody. O ile tych pierwszych można tylko zniszczyć, o tyle z tymi drugimi będziesz mógł już pohandlować i wymienić wiedzę, przyspieszając w ten sposób rozwój własnych miast...

Czy nie brzmi to dokładnie tak samo, jak początek ***Civilization***? Na szczęście, nie cała gra tak wygląda, gdyż znalazło się tutaj trochę miejsca na coś nowego. Weźmy na przykład...

MIASTA

Stanowią one oś Twojego państwa i wymagają stałej pielęgnacji. Opiera się to w zasadzie na dwóch zazębiających się czynnościach: wznoszeniu nowych budynków oraz rozwoju nauki. O ile metoda prowadzenia prac budowlanych jest bardzo tradycyjna, tzn. z podręcznego menu wybierasz typ konstrukcji, którą chciałbyś właśnie postawić, o tyle badania potraktowane zostały w nowatorski sposób. Te ostatnie podzielono na pięć dziedzin: wiedzę ogólną, inżynieryjną, medyczną, wojskową i naukową. Używając suwaków, do każdej z tych dziedzin przydzielasz badaczy. Jeśli stwierdzisz, że Twoi obywatele podupadają na zdrowiu, położysz nacisk na medycynę; zagrożony przez nieprzyjaciela, zwiększysz nacisk na badania wojskowe; chcąc zająć się budową dróg, rozwiniesz wiedzę inżynieryjną itp. Ciekawostką w tym wszystkim jest fakt, iż każde miasto prowadzi osobne badania. Oznacza to, iż









Twoja stolica może znajdować się na bardzo wysokim poziomie cywilizacyjnym, podczas gdy dopiero co założona mieścina z wyglądu przypominać będzie siedzibę barbarzyńców.

ARMIA I FILOZOFIA

W tym przypadku pomocni mogą się okazać filozofowie. Wbrew pozorom nie zajmują się oni tutaj bezproduktywnym snuciem domysłów, lecz pełnią bardzo odpowiedzialną rolę przekaźników wiedzy. Wędrując z jednego miasta do drugiego, opowiadają, co widzieli po drodze. W tej roli filozofowie są bardzo podobni do kupców, tyle tylko, że ich towarem jest wiedza. To jednak nie wszystko, czym mogą się zajmować. Jeśli na przykład któremuś z nich przydzieli się oddział żołnierzy, to może on rozpocząć budowę drogi lub uprawę pól, tworząc w ten sposób infrastrukturę niezbędną Twojemu Imperium w normalnym funkcjonowaniu (pola zapewnią Ci stały dopływ żywności, zaś drogi pozwolą armiom na szybki przemarsz w zagrożone rejony państwa).

Musisz stale pamiętać, że Twoja konkurencja nie śpi i jeśli nie będziesz uważny, szybko może się okazać, iż zostałeś osaczony przez koalicję wszystkich walczących o prymat nad światem władców. Aby nie obudzić się z ręką w nocniku, musisz dysponować silną armią. Ciężka piechota i jazda wspomagana przez katapulty i filozofów, którzy opanowali kunszt prowadzenia wojny, powinny załatwić każdego, komu coś się zdaje. Cały problem w tym, iż zebranie takiej armii nie jest łatwe, a kiedy już z wielkim trudem uda Ci się ją stworzyć, okazuje się, iż prowadzenie bitwy wygląda w grze tak, jak wygląda - czyli nijak. Ikonka symbolizująca Twoją armię najeżdża na ikonkę przeciwnika, przez chwilę unosi się nad nimi mały dymek, po czym na placu boju pozostaje ikona Twoja lub nieprzyjacielska. Powiem szczerze, że jest to gorsze od strzelaniny, w której jeden piksel (Twój statek) strzela pikselem do drugiego piksela (wrogi statek). Po prostu program tej klasy, co **Rise and Rule of Ancient Empires** powinien dysponować jakimś lepszym systemem prowadzenia bitew. W obecnej postaci jest to bardziej gra gospodarcza, niż strategia w pełnym tego słowa znaczeniu. Niewątpliwie ktoś, komu **Sierra** płaci za robienie bitew, powinien był się lepiej postarać.

W OGÓLNYM ROZRACHUNKU...

...gra się bardzo dobrze. Wspaniała SVGA'owa grafika uprzyjemnia czas spędzony przed monitorem, z głośników dobiegają zaś bardzo ciekawe utwory stylizowane na muzykę z czasów antycznych (warto posłuchać!). Najważniejsza dla gracza jest jednak prostota obsługi programu. Wszystkie operacje wykonuje się wskazując kursorem myszki daną ikonę. Ponieważ nie ma ich zbyt wiele, a na dodatek wszystkie opisane są w natychmiast pojawiających się obok komiksowych „dymkach", z łatwością można się w nich połapać już po kilku minutach grania. I to bez zaglądania do instrukcji, która zresztą także jest wyjątkowo prosta jak na grę strategiczną.

Na chwilę uwagi zasługuje opcja pozwalająca kupcom i filozofom wykonywać pewne czynności automatycznie. Mam tutaj na myśli podróże pomiędzy miastami, które, gdyby ciągnąć je ręcznie, stałyby się dla gracza prawdziwą zmorą. Wystarczy jednak włączyć wspomnianą wyżej opcję (set two cities for route) i patrzeć jak na początku każdej tury komputer wykonuje za nas brudną robotę. Szkoda tylko, że ta robota w odniesieniu do kierowanych przez niego władców zasługuje na nie więcej niż 3+. No cóż, nie jest to pierwszy przypadek, kiedy to sztuczna inteligencja programu mogłaby wznieść się na nieco wyższy poziom niż średnio rozwiniętego dwulatka.

Dobrym rozwiązaniem tego problemu jest zabawa w towarzystwie. Akurat w tym względzie **Sierra** nie nawaliła, dzięki czemu śmiało można siadać do zabawy w sieci w gronie kilku osób.

CZARNE CHMURY

Obojętnie jak wysoką notę wystawiłbym **Rise and Rule of Ancient Empires** i tak uwaga graczy skupi się, jak sądzę, na wchodzącej właśnie na rynek **Civilization 2**, a z tym programem produkt **Sierry** nie może konkurować, gdyż stoi od niego po prostu o klasę niżej. Z tego też względu żywot **Rise and Rule of Ancient Empires** będzie chyba przypominał to, o czym pisałem na samym początku. Umrze, nie doczekawszy się potomstwa, mimo że całkiem ładny...

Piotr Orcholski





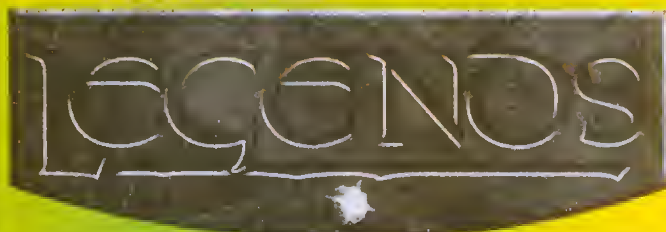








Producent: Manyk



Większość gier komputerowych próbuje sprowokować konieczność zagrania w nie obroną Ziemi przed atakami obcych. W **Legends** najeżdżcy to dwaj pozaziemscy naukowcy podróżujący w czasie. Wykonują oni serię skoków w przeszłość i w kilku zamierzchłych ludzkich cywilizacjach sieją zamęt, wprowadzając tam przedmioty i technologie z przyszłości. Tym samym podstępnie doprowadzają współczesną Ziemię do chaosu. Na szczęście, pewien znamienity profesor również posiadł tajemnicę podróży w czasie. Ty, jako jego wierny asystent, wyruszysz do czterech okresów w historii Ziemi i naprawisz to, co zagmatwali obcy. Potem pozostanie Ci już tylko ostateczna rozgrywka w teraźniejszości, na statku przybyszów.

Akcja toczy się, jak już wspomniałem, w czterech historycznych epokach-światach. Są to (w kolejności chronologicznej) Egipt roku 2000 p.n.e., Chiny roku 400 również p.n.e., Anglia w roku 500 n.e. i Ameryka w roku pańskim 1400. Aby przejść do kolejnego etapu, musisz ukończyć poprzedni. Sama kolejność skoków w czasie jest sztywno ustalona, choć można wybrać jedną z dwóch ścieżek - każda ma inną kolejność epok.

Legends to właściwie gra przygodowa, ale nie do końca. Zastosowanymi rozwiązaniami przypomina ***Dragonstone*** (opis w ŚGK 2/95). Taki sam wygląd postaci (o tym za chwilę) i zbliżone rozwiązania fabularne (ale tylko zbliżone - nie identyczne). Każdy z poziomów to odrębna, nie powiązana z innymi przygoda. Na swojej drodze spotykasz wiele postaci, z którymi możesz porozmawiać. Dostarczają one wielu przydatnych, a czasem niezbędnych informacji o Twoich dalszych poczynaniach. Uzyskane od tubylców podpowiedzi i znalezione przedmioty pozwolą Ci na rozwiązywanie kolejnych problemów i stopniowy rozwój akcji. Są także sklepy, w których od czasu do czasu kupisz coś użytecznego. Słowem - normalna przygodówka. Czemu więc w metce gry widnieje, że **Legends** to gra zręcznościowa? Ponieważ gra jest przygodówką z elementami zręcznościowymi i te ostatnie zdecydowanie dominują. I nie chodzi tu o to, że fabuła w **Legends** jest marnej jakości, a zagadki do rozwiązania są proste jak drut. Wcale nie. Dzięki chwytowi z pięcioma poziomami (cztery historyczne i jeden w teraźniejszości) akcja nie jest nużąca i ciągle natrafiasz na problemy, które w żaden sposób nie są do siebie podobne. Istnieje też kilka zagadek, których w ogóle nie musisz rozwikłać, ale możesz, choćby dla satysfakcji. Dominacja wstawek zręcznościowych widoczna jest już w zobrazowaniu pola gry. Wszystkie postacie i obiekty widziane są w uproszczonym rzucie izometrycznym, czyli w ujęciu pośrednim między widokiem z przodu i z góry. Wygląda to tak samo, jak np. w ***Chaos Engine, Watch Tower*** i wspomnianym ***Dragonstone.*** Sam wygląd nie przesądza o zręcznościowym charakterze gry.

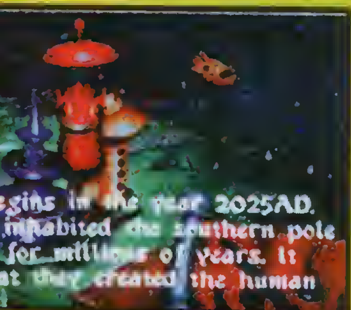
Decyduje o tym ogromna ilość tak zwanych „przeszkadzajek". Są to postacie, które nie wnoszą nic do fabuły gry, a tylko biegają i odbierają Ci energię. Jest tego naprawdę całe mnóstwo i co gorsza, każdy unieszkodliwiony ludek lub zwierzak po chwili się odradza. Oprócz nich są też postacie, które musisz unieszkodliwić, aby ukończyć dany poziom. Cała więc gra sprowadza się momentami do dramatycznej walki o przetrwanie. Na szczęście, broni w **Legends** nie brakuje. W każdej epoce znajdziesz kilka jej typów. Od tych najbardziej prymitywnych, jak sztylet lub łuk, poprzez zaprawione magią - miotacz gromów i pierścień ognia, aż do tych najbardziej skutecznych - granaty i pistolet laserowy. Miedzy poziomami dostępne są też gry dodatkowe. Są to typowe zręcznościówki polegające, na przykład, na strzelaniu do kaczek. Te cechy i fakt, że podział gier jest z natury rzeczy niedoskonały (polecam artykuł Gracza na ten tmat w ŚGK 6/96) zdecydowały, że określiłem **Legends** mianem zręcznościówki.

Od strony dźwiękowej gra prezentuje się normalnie. Nie można powiedzieć, żeby muzyka i efekty dźwiękowe zwalały z nóg, ale też nie odrzucają. Po prostu, znośna muzyczka i odgłosy ilustrujące to, co się właśnie wydarzyło. Również wizualnie **Legends** zrobione jest podobnie, czyli całkiem nieźle. Nie jest to może majstersztyk, ale w zupełności ujdzie. Co prawda, obrazki w intrze wyglądają naprawdę bardzo dobrze, jednak sama rozgrywka prezentuje się już troszkę gorzej. Gra działa tylko na Amigach z kośćmi AGA (A1200 lub A4000) i jak na razie nie słychać nic o wersji na starszego typu Amig. Wygląda to na lenistwo autorów. Grafika nie zawiera aż takich bajerów, żeby nie dało się jej przekonwertować na mniejszą ilość kolorów. Mam nadzieję, że niedługo **Manyk** wyda wersję gry na popularne pięćsetki.







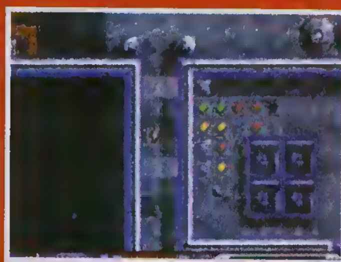


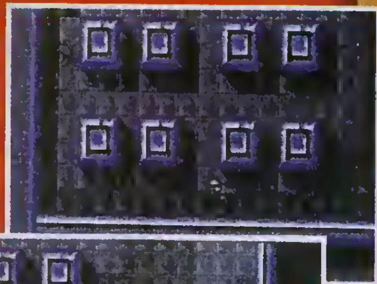
Legends to dosyć udane połączenie gry przygodowej i zręcznościowej. Posiada pięć rozbudowanych poziomów z mnóstwem zagadek do rozwiązania. Widać, że autorzy gry starali się przy wymyślaniu przygód, jakie Cię spotkają. Z pewnością będziesz zaskoczony ilością i różnorodnością zadań, które będziesz musiał wykonać. Sprawia to, że **Legends** długo się nie nudzi i potrafi zadowolić miłośnika przygodówek. Również Ci, którzy od myślenia wolą regularne wciskanie „fire", nie będą zawiedzeni.

Adam Gregrowicz



Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90





SPHERICAL WORLDS

Ludzie już dawno opanowali wiele planet, lecz jak dotychczas nie było większych kłopotów z obcymi. Niestety, ostatnio nastąpiła diametralna zmiana w kontaktach z nieziemcami. Wszystko rozpoczęło się w koloni LV-427. Została ona nagle zaatakowana przez obcy statek, który sądząc z wielkości, mógł służyć jako ruchoma baza podróżująca przez kosmiczną pustkę. Koloniści zdołali wysłać tylko dwie wiadomości - pierwsza mówiła o zbliżających się rakietach, a druga, jeszcze mniej optymistyczna, o stratach. Uderzenie jądrowe wręcz zmiotło z powierzchni planety wszystkie instalacje obronne, poważnie uszkodziło system podtrzymywania życia, reszta systemów była także w mniejszym lub większym stopniu uszkodzona. Wołanie o pomoc od umierającej stacji przechwycił ziemski statek wojenny na którym, oczywiście, znajdowałeś się Ty (tak dla przypomnienia: super, hiper „nadłudź"). Po raz kolejny staniesz do walki z obcymi, tyle tylko, że walka ta będzie nieco inna, niż zwykle, gdyż prowadził ją będziesz za pomocą secjalnego, bojowego robota.

Tak mniej więcej prezentuje się najnowsza gra wydana na nasze Amigi. Ze wstępu pewnie domyśliłeś się, że sytuacja jest raczej krytyczna i tylko szybka akcja takiego zawodowca, jak Ty, zapobiec może kolejnym mordom na bezbronnych kolonistach. Tym razem nie walczysz osobiście; na polu bitwy zastąpi Cię wspomniany już robot, który w sytuacjach ekstremalnych jest o wiele bardziej wytrzymały, niż slabe ludzkie ciało.

Zadaniem droida jest penetracja tajemniczych i niebezpiecznych korytarzy statku obcych, tak aby znaleźć w nich wyjście. Na Twojej drodze, oprócz samego ogromu labiryntów, stoją też „mieszkańcy" statku, którzy dziwnym zbiegiem okoliczności także są robotami. Różnią się one między sobą zarówno wyglądem, wytrzymałością, jak i sposobem zachowania. Niektóre, podobnie jak Twój robot, wyposażone są w różnego rodzaju działka i karabiny, inne zaś atakują po prostu jak kamikadze. Oczywiście, nie jesteś bezbronny, choć na początku musi Ci wystarczyć działko oraz kilka samonaprowadzających się rakiet. Dodatkowe uzbrojenie dla dziesięciu pustych slotów (!) możesz kupić w specjalnym sklepie. Jak zwykle forse na te inwestycje znajdziesz, penetrując różne zakamarki obcego statku. Jeśli już jesteśmy przy broni, to daje się tu zauważyć jedną jej wadę. Otóż od nadmiernego używania gnaty po prostu się przegrzewają, jednak także i na to jest rada: wystarczy przełączyć joystick w tryb autofire i po sprawie.

Na swojej drodze, podczas penetrowania labiryntu, poza forsą i przeciwnikami, natkniesz się także na klucze, uzupełnienia energii oraz na miny, których podnoszenie nie jest wskazane ze względów zdrowotnych. Prócz tego wszystkiego znajdziesz jeszcze teleporty przenoszące Twojego robota w inne części labiryntu oraz natrafisz na niezbyt pewną podłogę, która po przejechaniu zapada się. Zresztą w grze występują różne typy podłóg - na niektórych robot spisuje się nieźle i dobrze się nim kieruje, natomiast na innych maszyna wręcz szaleje, nie umiejąc utrzymać przyczepności.

Kolejnym etapem jest lot tunelem poprzedzony bardzo ładną, acz krótką animacją. Tunele te znajdują się pomiędzy poszczególnymi sektorami. Wsiadasz do swego małego stateczku i lecisz naprzeciw niebezpieczeństwu. Po drodze miniesz specjalne zasobniki, które po złapaniu dostarczą nieco forsy, spotkasz też przeszkadzajki w postaci ogromnych stalowych słupów, których oczywiście łapać nie należy.





Jak się to wszystko prezentuje? Powiedziałbym, że nie najgorzej. Na początku wita Cię wcale niezłe intro (jak na A500), a potem jest jeszcze lepiej. Grafika labiryntu jest naprawdę niezla. Poza tym wszystko widać z góry, przez co masz jako taki wgląd w sytuację ogólną. Niestety, podczas lotu tunelem nie miałem już takich wrażeń. No cóż, trzeba powiedzieć to otwarcie: tunel w **Spherical Worlds** jest tylko namiastką tego, co można zobaczyć w grze ***Stardust***, czy też w jej drugiej części, ale w sumie da się wytrzymać.

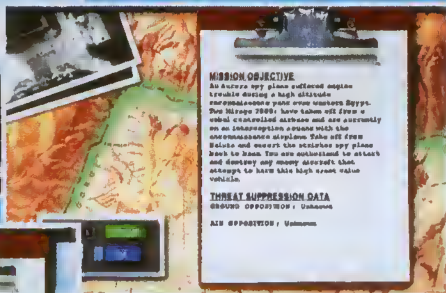
Co jakiś czas odgrywane są bardzo krótkie animacje lub wyświetlane obrazki statyczne. Co do tych pierwszych, to muszę przyznać, że jestem pod wrażeniem. Trochę ich za mało, o czym już wspomniałem, ale w końcu nie można przecież upchać na dyskietce tyle animacji, co na krążku CD. Bardzo dobrze wykonany jest też sklep. Do tego dochodzą wcale niezłe efekty dźwiękowe i dobra muzyka. Czegóż więcej można chcieć od gry? Tym bardziej, że muszę przyznać, iż **Spherical Worlds** charakteryzuje się ponadto dużą grywalnością i po prostu wciąga, a to przecież jest najważniejsze.

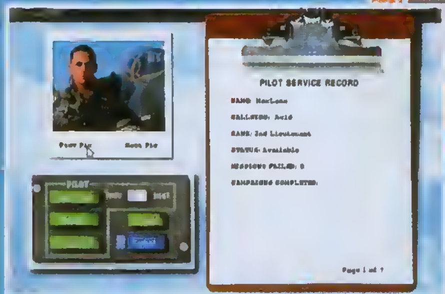
Sebastian Babczyński „Muad'Dib".

Producent: OTM









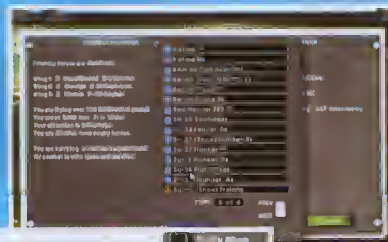
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

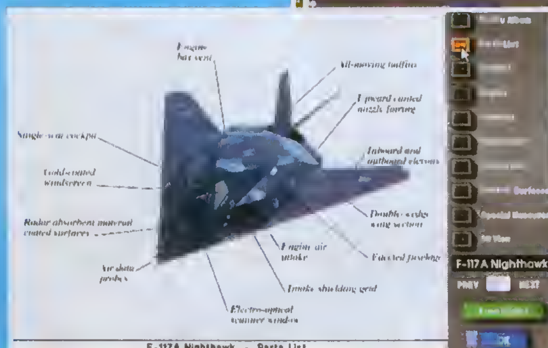
Pod koniec dziewiętnastego wieku pan J.F.T. Jane (dziwne nazwisko, jak na faceta) wydał książkę, stanowiącą dość kompletny przegląd informacji na temat ówczesnych okrętów wojennych. Potem doszły inne rodzaje uzbrojenia, zespół współpracowników powiększył się i tak powstała jedna z najbardziej niezawodnych grup zbierających oraz publikujących możliwie pełne dane na temat rozmaitych typów broni używanych przez wszystkie armie świata. Zwie się ona Jane's Information Group, Ltd. i od wieku stanowi godne zaufania źródło informacji dla wszystkich miłośników militariów. Ta właśnie grupa, do spółki z **Electronic Arts**, firmuje niedawno wydaną grę symulacyjną, mianowicie **Jane's Combat Simulations: Advanced Tactical Fighters**. Jakkolwiek wydawać by się mogło, że pierwsza część tytułu sugeruje powstanie lub istnienie nowej serii symulacji, to jednak nawet mniej wytrawne oko dostrzeże bezbłędnie, iż nie jest to absolutnie nic nowego, a jedynie kontynuacja starszych produkcji **EA - *U.S. Navy Fighters*** oraz ***U.S.N.F. Gold***. Jedyne, co Jane's Information Group wniosła do produktu, to (poza własnym logo) filmy prezentujące wygląd, historię i możliwości najnowocześniejszych samolotów świata (nie tylko myśliwców, jak mylnie sugeruje tytuł). Nie zawierają one zresztą zbyt obszernego ładunku danych - ot, jedynie podstawowe informacje i kilka niezbyt ciekawych ujęć maszyn w locie.

Jeśli chodzi o samą grę, to w stosunku do poprzedników zmieniło się raczej niewiele. Najoczywistszą innowacją jest wprowadzenie do walki nowych maszyn; zgodnie z tytułem są to głównie najbardziej zaawansowane technologicznie myśliwce świata, choć nie tylko - wyjątek stanowi tu niewidzialny dla radarów bombowiec strategiczny Northrop Grunman B-2A Spirit. Pozostałe samoloty to: Lockheed F-22 Rapier (szybki myśliwiec taktyczny), Lockheed F-117A Nighthawk („niewidzialny" samolot szturmowy), Dassault Rafale (myśliwiec przechwytująco-rozpoznawczy), Grunman X-29 (samolot eksperymentalny), Rockwell/Dasa X-31 EFM (jak poprzednio) oraz Lockheed X-32 (myśliwiec szturmowy ASTOVL, czyli skróconego startu i lądowania). Ponadto dostępne są bardziej „typowe" maszyny, jak Harrier, Tomcat, Hornet, rosyjskie Su i Jak-i, jak również samolot transportowy AC-130U Spectre. To wszystko dla gracza, podczas gdy przeciwnik posiada znacznie rozleglejszy, choć niekoniecznie potężniejszy arsenał - od F-16, poprzez Mirage 2000, aż po Mig-i. Do tego wśród dostępnego uzbrojenia również znajdują się najnowocześniejsze, prototypowe urządzenia, jak choćby dwie nowe mutacje doskonale znanych miłośnikom symulacji lotniczych rakiet Sidewinder.

Walczyć przy użyciu tego arsenału możesz na trzech teatrach działań - w Egipcie (jak zwykle tłukąc islamistów szykujących świętą wojnę), nad Rosją (walcząc w obronie rosyjskiej demokracji zagrożonej przez komunistów) oraz we Francji (trudno wyczuć dlaczego). Nad każdym terenem spotkasz odpowiedniego przeciwnika, czyli nad Rosją Mig-i, a nad ziemią arabską maszyny francuskie i amerykańskie. Nad Francją lata wszystko jak popadnie, co sugeruje, że w tym scenariuszu naparzają się wszyscy ze wszystkimi, a to już wskazuje na zdrowy, amerykański humor twórców gry, bo sensu nijak w tym nie widać... pomimo tego, że podobno misje obmyślali specę bazujący na danych wywiadowczych dostarczonych przez Jane's Information Group.

Zadania wykonywać możesz pojedynczo, wybierając jedno z osiemdziesięciu zawartych w programie lub wykonując je kolejno, w kampanii. To jest esencja gry - pomysłowość autorów wykazana w projektach poszczególnych misji jest zaiste godna podziwu (nie ironizuję!). Są tu najrozmaitsze zadania, łącznie z tak dziwnymi, jak eskortowanie uszkodzonych samolotów szpiegowskich, że o takiej klasyce, jak przechwytywanie, patrole albo atakowanie celów naziemnych nie wspomnę. Podczas kampanii dysponujesz ograniczoną ilością samolotów i uzbrojenia, ponadto te pierwsze czasami się psują i ich naprawa dość długo trwa, musisz więc rozsądnie dobierać maszyny i rakiety do odpowiednich zadań, albowiem pewnego dnia okazać się może, iż przyjdzie Ci przechwytywać wraże szturmowce przy pomocy bombowca albo wyłącznie przy użyciu działek, bo reszta sprzętu właśnie „wyszła". Nie tylko zresztą z Twojej winy - na dostępnych maszynach latają też inni piloci z Twojej formacji, a przynajmniej jeden - Twój skrzydłowy. Właściwie zawsze leci on takim samym samolotem jak Ty, przez co utrata skrzydłowego automatycznie eliminuje jeden cenny odrzutowiec z niewielkiego przecież zasobu. Niedobrze jest zresztą tracić skrzydłowego również z innych powodów - dzięki dobrze rozwiniętemu systemowi rozkazów jest on



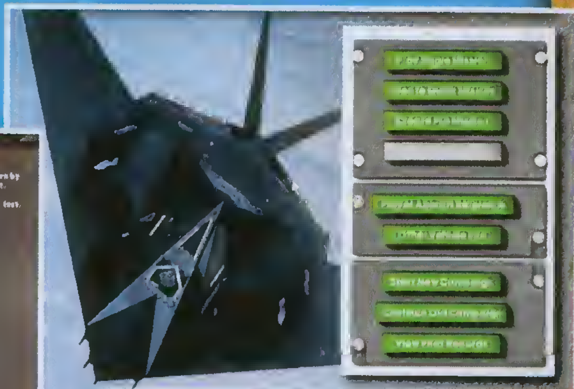


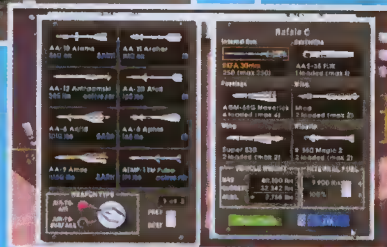


niezwykle cennym pomocnikiem w walce powietrznej. Po pierwsze, w myśl zasady „co dwa cele, to nie jeden", rozprasza on ogień przeciwnika, co zwiększa wydatnie Twoje szanse na przeżycie. Po drugie, często informuje Cię on o rzeczach, których Ty nie widzisz, a on jak najbardziej - na przykład o przeciwniku zachodzącym Cię od tyłu albo wystrzelonej nagle z ziemi rakiecie przeciwlotniczej. Po trzecie, jest on zwykle całkiem niezłym pilotem i dość przyzwoicie radzi sobie w walce powietrznej, pod warunkiem, że nie pozostawisz go samotnego na pastwę nieprzyjaciela; w miarę przybywania doświadczenia walczy ów skrzydłowy coraz lepiej, a jak wiadomo, częsta wymiana pilotów nie służy zbytnio gromadzeniu się doświadczenia na ich koncie. Zaprawdę powiadam Ci - dobry skrzydłowy to połowa sukcesu i połowa Twojego życia, dbaj więc o niego jak o siebie samego. Oczywiście, większości z wyżej wymienionych rzeczy Twój partner nie zrobi z własnej inicjatywy - sam z siebie będzie trzymał się wyznaczonego miejsca w szyku i nie odpali bez Twojego pozwolenia jednej rakiety, dlatego też niezwykle ważne jest opanowanie listy dostępnych poleceń oraz odpowiednich taktyk współpracy. Bardzo to wszystko podnosi realizm symulacji - widać wyraźnie efekty współpracy, różnice w wyszkoleniu pilotów itp.

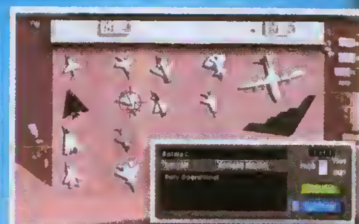
O realizmie za chwilę, na razie wrócę jeszcze do typów rozgrywki, albowiem nie tylko „gotowce" i kampanie występują w grze. Dostępne są dwa edytory misji - uproszczony i zaawansowany. Dzięki nim możesz polatać sobie nad dowolnym terenem, w dowolnej sile i przeciwko dowolnemu przeciwnikowi - ot, dowolność pełną gębą. Korzystanie z uproszczonego edytora pozwala na błyskawiczne (trwające nie dłużej niż kilka minut) zaprojektowanie misji. Określasz w nim typ i ilość maszyn swoich i nieprzyjaciela, teren, pogodę, porę dnia, wzajemne położenie formacji (z przodu, z tyłu albo naprzeciwko siebie), ewentualne istnienie celów naziemnych oraz obrony przeciwlotniczej i jazda. Możesz też dorzucić kilka maszyn pomocniczych (a nawet kilkadziesiąt), których wybór jest imponujący - od tankowców powietrznych, przez zwykłe samoloty bojowe, aż po helikoptery i samoloty z radiostacjami zagłuszającymi. Można dzięki temu zaprojektować w prosty sposób całkiem potężną bitwę powietrzną (jak te zapierające dech w piersiach batalie z powieści Toma Clancy'ego Czerwony Sztorm). Podobne, choć bardziej rozbudowane możliwości, posiada edytor zaawansowany. Tutaj można zaprojektować to, co powyżej, dodatkowo ustalając trasy przelotów poszczególnych maszyn, ewentualne przybycie posiłków z pobliskich lotnisk i tym podobne szczegóły. Ponadto gra umożliwia wspólną zabawę przy użyciu modemu lub w sieci.







Kilka słów koniecznie wypada poświęcić realizmowi, czyli proporcji pomiędzy czynnikami występującymi w rzeczywistości a tymi odzwierciedlanymi przez program. Zwykle programom symulującym kilka różnych maszyn zarzuca się ogromne uproszczenia, brak różnic w modelu aerodynamicznym i osiągach poszczególnych samolotów, krótko mówiąc, wykorzystywanie jednej matrycy do całkowicie różnych maszyn. Choć pewne uproszczenia niewątpliwie w **Advanced Tactical Fighters** występują (wszak model musi zawsze być prostszy od rzeczywistości, w przeciwnym bowiem wypadku przestaje spełniać funkcje modelu), to przyznać trzeba, że owe zarzuty są w tym przypadku nie na miejscu - każdy samolot, oprócz innego kokpitu, posiada odmienne, charakterystyczne dla siebie cechy. I tak na przykład maszyny o wektorowanym ciągu (STOVL) wykazują się w czasie lotu mniejszą szybkością, ale większą manewrowością, łącznie z takimi bajerami, jak „zawiśnięcie" w powietrzu albo lot do tyłu (mało to przydatne, ale efektowne). Wykonanie przerwania, czyli przechyłu maszyny na skrzydło i ciasnego w tej pozycji skrętu nie stanowi problemu dla szybkich myśliwców, natomiast w przypadku bombowca czy transportowca zwykle kończy się przeciągnięciem (utratą siły nośnej), znaczną stratą wysokości i w efekcie prowadzić może do korkociągu. Najbardziej charakterystyczną cechą F-22 jest natomiast to, że piekielnie często urywają mu się skrzydła. Ponadto oczywiście występują blackouty i redouty, powodowane przeciążeniami, przy czym skończyć się one mogą znacznie tragiczniej niż w innych symulatorach, gdzie po prostu ekran na chwilę czerwieniał lub zaciemniał się - tutaj gwałtowne przeciążenia owocować mogą utratą przytomności i niezamierzonym sprawdzianem odporności konstrukcji na gwałtowne zetknięcie z glebą. Równie realistycznie zachowuje się elektronika i uzbrojenie - gdy nieprzyjaciel używa radiostacji zagłuszających, namierzenie czegokolwiek przy pomocy radaru staje się cokolwiek skomplikowane, gdyż cały jego ekran pokrywa się elektroniczną „kaszką". Podobnie jest w przypadku naprowadzanych radarem rakiet - z wielkim trudem lokują się one na celu używającym zagłuszarek. Ponadto pociski po odpaleniu czasem lecą w słońce, czasem po zmyleniu przez folię lub flary na chwilę „głupieją", by zaraz zawrócić i znów pognać za celem, często też zamiast eksplodować przy zetknięciu z wrogą maszyną, czynią to nieco wcześniej - a wtedy wybuch, w zależności od typu rakiety,

















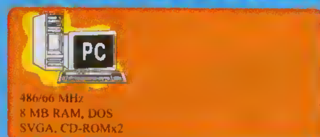
może być niegroźny lub też spowodować najrozmaitsze uszkodzenia. W ogóle ilość usterek, jakim podlegają w grze samoloty, jest imponująca - popsuć się może niemal wszystko, i to nawet podczas zwykłego, spokojnego lotu - a to pęknie linka steru, a to coś się zapali, a to wysiądzie jakieś elektroniczne urządzenie i tak dalej. Przy tym nawet dość poważnie podziurawiony myśliwiec może kontynuować walkę, choć oczywiście ze znacznie mniejszą skutecznością; wtedy z nieocenioną pomocą przyjść może skrzydłowy, osłaniając Twój odwrót - albowiem nawet jeżeli uda Ci się katapultować, to jeśli uczyniłeś to nad wrogim terytorium lub, co gorsza, morzem, to niewielkie są szanse, aby drużyny ratownicze kiedykolwiek Cię odnalazły.

Advanced Tactical Fighters obsługuje trzy tryby graficzne - zwykłe VGA, SVGA 640x480 oraz 800x600. W dobie dzisiejszych symulatorów, które wymagają do sensownego działania nieprawdopodobnych konfiguracji, Pentiumów, kilkudziesięciu megabajtów RAM-u itp., ten wyróżnia się niezwykłą wręcz skromnością - w trybie 640x480 bardzo przyzwoicie chodzi „już" na 486/100 MHz, pod warunkiem wyłączenia teksturowania powierzchni (kiepściutkiego zresztą). Oczywiście, grafika nie dorównuje tej z ***EF2000***, ale widać, że nie to było zamiarem twórców, dzięki czemu znacznie szersze rzesze mogą radośnie poszaleć w **ATF**, niż w ***Eurofighter***a. Ponadto gra obsługuje wielkie mnóstwo kart muzycznych - niestety, w żaden sposób nie daje się jej zmusić do współpracy z Gravisem, a szkoda.

Podsumowując, jest to dobra pozycja na rynku, która zadowolić powinna każdego wielbiciela symulacji lotniczych - z wyjątkiem tych, którzy już zdążyli zakochać się w ***EF2000***. Dobre edytory misji, wysoki poziom realizmu, możliwość gry kilkuosobowej - nie są to cechy zapewniające przebojowość, na pewno jednak umożliwiają solidną, wielogodzinną zabawę. Ogromne słowa uznania dla tłumacza instrukcji - nareszcie bowiem dystrybutor pokusił się nie tylko o polskojęzyczną wersję wskazówek co do instalowania gry (co dotychczas było nagminną taktyką), lecz zaopatrzył grę w całkowicie spolszczoną instrukcję - łącznie kilkaset stron wyjaśniających wszystko, co gracz wiedzieć powinien, od zasad aerodynamiki, poprzez taktyki walki powietrznej, aż do danych technicznych samolotów. Jakość tłumaczenia stoi na wysokim poziomie (szkoda tylko, że nigdzie nie udało mi się odnaleźć nazwiska tłumacza), co powinno stać się standardem dla wszystkich wydawanych w Polsce gier. Tak trzymać!

Michał J. Adamczak





Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

TRACK

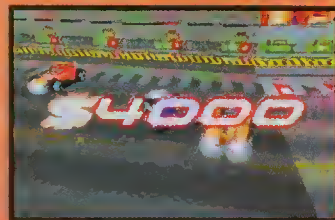
Producen

Czy znasz pojęcie relatywizmu? W największym skrócie polega ono na tym, że coś może być określone jako dobre, jeśli jest coś, co w porównaniu wypada gorzej. I tak muszą być biedni, by byli bogaci, musi istnieć zło, by istniało dobro itd. Odnosi się to również, a może szczególnie, do gier komputerowych. Są przecież gry lepsze i gorsze. Do tych ostatnich należy niestety **Track Attack**.

Track Attack to najnowsze wyścigi samochodowe znanej firmy **MicroProse**. Jest to ostatnio dość popularny rodzaj gier, by wspomnieć tylko o ***Need for Speed, Destructon Derby, Slipstream 5000***. Dlatego też na rynku panuje niezwykle silna konkurencja i niezwykle ciężko jest tu odnieść sukces. **Track Attack** to wyścigi przyszłości, nawiązujące bezpośrednio do programów w stylu ***Slipstream 5000***, czy też ***HiOctane***, w których gracz, oprócz dotarcia jako pierwszy na metę, stara się również wszelkimi dostępnymi środkami zniszczyć przeciwników. W założeniu **Track Attack** miał podbić serca wszystkich fanów, wnieść coś nowego i stać się standardem tego typu gier. Nowością zastosowaną w grze jest tak zwany DTS, czyli Dynamic Track System. Miał to być największy atut gry, zachwalany w licznych reklamach. Idea jest bardzo prosta, wygląd trasy, a raczej jej przebieg, zmienia się dynamicznie, w zależności od wybranego przez nas toru jazdy. Podczas wyścigu napotkasz na rozwidlenia tras (2 do 3) oznaczone zielonymi strzałkami. Przejechanie po nich spowoduje pojawienie lub zniknięcie przeszkody. Czasami będzie to ściana przed tunelem, czasami zwężenie toru jazdy do szerokości samochodu, czasami skocznia. Obiecywanie dynamicznej zmiany toru jazdy jest jednak sporym nadużyciem, gdyż po kilku okrążeniach znasz na pamięć wszystkie te „ulepszenia", ponieważ po przejechaniu tych samych strzałek pojawiają się te same zmiany.

Jeśli chodzi o samą grę, to do wyboru masz 12 tras (Po wygraniu ligi uzyskujesz możliwość zmierzenia się na jeszcze jednej, bonusowej), na których walczysz z maksimum 3 przeciwnikami. Niestety, już przy takiej ilości graczy gra strasznie zwalnia. Nawet na 486





taktowanym zegarem 100 Mhz wyświetlanie grafiki jest żenująco wolne. Dopiero na komputerze wyposażonym w procesor Pentium 90 gra nabiera płynności. Na szczęście, w razie potrzeby możesz powyłączać zbędne (?!?) detale. Jeśli i to nie pomoże, spróbować możesz jeszcze zmniejszyć wielkość wyświetlanego obrazu. To jedno z największych niedociągnięć gry.

Kolejnymi minusami są mało inteligentni przeciwnicy oraz zadziwiająco nierealne charakterystyki silników. O ile autorzy nie mieli w ogóle aspiracji stworzyć grę wiernie oddającą rzeczywistość i mogli puścić wodze fantazji, o tyle kwiatki z charakterystyką mocy silników nie powinny mieć miejsca. Bo jak inaczej nazwać fakt, że wozy, które potrafią rozpędzić się od 0 do 100 km w ciągu dwóch sekund, stają się zadziwiająco ospałe już przy 10% wzniesieniach.

W menu możesz zdecydować się, czy chcesz trochę potrenować, pościgać się na wybranych torach, czy też wziąć udział w ligowych rozgrywkach. Tutaj również wybierasz jedną z kilku znajdujących się na CD-ROM ścieżek dźwiękowych, poziom trudności, wielkość ekranu, a także rodzaj sterowania. Po zakończeniu każdego wyścigu, w zależności od zajętego miejsca, otrzymujesz pieniężną premię. Za zdobyte podczas rajdów pieniądze możesz wyposażyć swój samochód w licznego rodzaju udogodnienia. Są to między innymi: wzmocnione silniki, opony o lepszej przyczepności, uzbrojenie, jak również wzmocnione i bardziej aerodynamiczne karoserie. W sklepie możesz nie tylko kupować, lecz również naprawiać uszkodzone podczas rajdów części.





Jak na grę wyprodukowaną w roku 1996 przystało, masz możliwość gry w sieci (4 graczy), jak również przez modem i tak zwany null modem (2 graczy).

Podsumowując, gra wydaje się niedopracowana i monotonna jak

ATTACK

MicroProse

na program, który zajmuje po instalacji blisko 100 MB na HDD. Dlatego też wątpię, by **Track Attack** zawojował listy przebojów. Moim zdaniem, za pieniądze wydane na **Track Attack** można znaleźć na rynku o wiele bardziej interesujące gry, jak choćby ***Hi-Octane, Destruction Derby***, czy też kultowy ***Need for Speed***.

Leo

Plusy

+ sklep z częściami
+ System DTS
+ Możliwość gry w sieci, przy użyciu modemu i null modemu
+ Dodatkowy tor po wygraniu ligi

Minusy

- Niedopracowany system DTS
- Szybkość (wolność) wyświetlania grafiki
- Nielogiczne osiągi silników



Destruction Derby

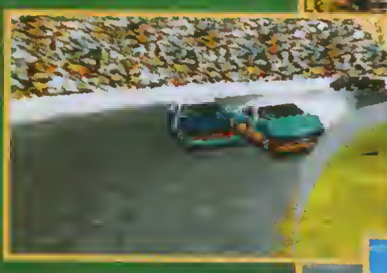
Producent: Psygnosis

Za sprawą firmy **CD Projekt** właśnie wchodzi na nasz rynek pecetowa wersja gry, która wcześniej dostępna była tylko na Sony PlayStation. Mowa o **Destruction Derby**. Nie są to wyścigi samochodowe w pełnym tego słowa znaczeniu, takie jakie znamy na przykład z gier ***Fatal Racing*** czy ***Nascar Racing***. Tutaj jedyną zasadą jest brak zasad. Już na początku (zaraz po logo Psygnosis) ukazuje się niezwykle dynamiczne demo nie pozostawiające cienia wątpliwości co do rodzaju walki, jaka toczyć się będzie na torze.

Destruction Derby to, jak napisałem wcześniej, niezupełnie wyścigi samochodowe. Oprócz popularnych wyścigów na torze, masz do wyboru również i inne formy zabawy. Możesz ścigać się na czas, bijąc kolejne rekordy, jak również zmierzyć się na arenie w tytułowym **Destruction Derby**. To, moim zdaniem, najciekawszy element gry. Na okrągłej arenie dążysz do fizycznego zniszczenia pozostałych 16 przeciwników. Istnieje także możliwość równoczesnego grania dwóch zawodników. Oczywiście, wymagany do tego będzie modem albo przynajmniej null modem, czyli zwykły kabelek podłączony do portu równoległego. Prawdę mówiąc, dopiero w ten sposób możesz poznać smak prawdziwej walki. Tym bardziej, że toczyć się ona będzie przy akompaniamencie 20 znajdujących się na kompakcie rockowych utworów. Taka muzyka znakomicie podkreśla niezapomniany klimat gry i „zmusza" wręcz do agresywnej jazdy.

Wytrzymałość każdego samochodu obrazuje umieszczona w prawym dolnym rogu ikonka karoserii z zaznaczonymi na niej 6 punktami. Ich kolory, począwszy od zielonego, przez żółty, pomarańczowy, różowy, aż do czarnego, przedstawiają aktualny stan twojego auta. Jeśli Twoje auto ulegnie zniszczeniu, zostaniesz automatycznie wykluczony z wyścigu. Oczywiście, po każdym wyścigu masz możliwość obejrzenia jego powtórki.

Tak jak w wielu innych programach możesz zmieniać kamery,







przewijać nagrane sytuacje, wyciąć najciekawsze momenty i nagrać je na dysk.

Program obsługuje wszystkie standardy dźwiękowe i każdy, kto ma kartę dźwiękową, będzie mógł sprawdzić to na własne uszy. Jednocześnie nawet zwykły Sound Blaster Pro wystarczy, by przekonać się o pracy, jaką włożyli autorzy programu w stworzenie odpowiedniej oprawy muzycznej. Widownia po każdej większej stłuczce szaleje, a komentator względnie komentatorka w rzeczowy sposób poprawną angielszczyzną relacjonują przebieg walki.

Na podobnie wysokim poziomie stoi również grafika. I chociaż jest to zwykła rozdzielczość VGA, to jednak nie można jej nic zarzucić. Zarówno tekstury samochodów, jak i ziemi, czy też nieba i widowni zachwycają swoim dopracowaniem. Szczególne wrażenie robią samochody, które uczestniczyły już w jakiejś stłuczce. Ze szczegółami opracowane wygięcia blach, pogięte czy wręcz oderwane spojlery - to elementy, z których nie zrezygnowałby żaden prawdziwy kierowca.

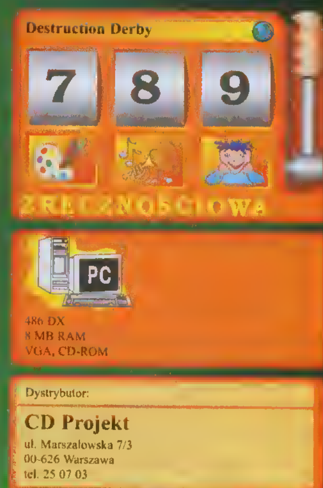
Sterowanie samochodami jest banalnie proste i ogranicza się praktycznie do siedmiu klawiszy. Jeśli chcesz, możesz użyć również joysticka analogowego, cyfrowego, jak i myszy.

Program zajmuje na krążku tylko 9 MB (po rozpakowaniu 15,5 MB na HDD). Mimo tego znajdziesz tam aż 5 wersji językowych. Oprócz tego, o czym już pisałem, CD-ROM wypełnia 20 ścieżek audio. Aby zacząć grać, potrzebować będziesz komputera minimum 486 DX z 8 MB RAM i napędem CD-ROM. Oczywiście, są to wymagania minimalne, jednak i z takim sprzętem można sobie całkiem przyjemnie pojeździć. Aby gra działała płynnie potrzebować będziesz komputera z procesorem minimum Pentium 75 i 8 MB RAM. To chyba jedyny poważniejszy minus programu, choć prawdę mówiąc, konfiguracja taka nikogo już dzisiaj nie dziwi. Na szczęście, autorzy pomyśleli również o posiadaczach słabszych maszyn. Jeśli gra nie będzie działać wystarczająco szybko, będziesz mógł przyspieszyć ją, wyłączając kolejne tekstury - toru, nieba, widowni, czy samych samochodów (napisy na karoseriach).

Gdybym miał oceniać grę, to do nielicznych minusów zaliczyłbym brak mapy przedstawiającej pozycje poszczególnych zawodników na trasie. Ogólnie jednak rzecz biorąc, **Destruction Derby** to jedne z lepszych wyścigów samochodowych na PC, dlatego też z czystym sumieniem mogę polecić Ci ten zakup. Jeśli lubisz wyścigi, pieniądze wydane na tę grę na pewno nie będziesz uważał za stracone.

Leo











Space Bucks

Producent: Sierra

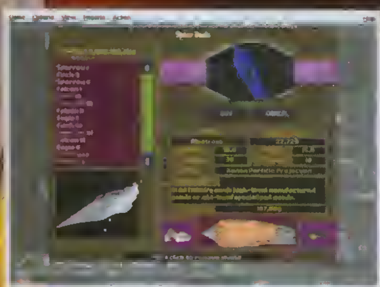
Jest początek XXIV wieku. Ludzkość napotyka w kosmosie na inne życie. Rasa Tesarians wprowadza ludzi na drogi kosmicznego handlu. Związek sześciu ras tworzy w miarę stabilne kosmiczne imperium. I nagle najstarszy z gatunków - Madorianie - znika. Przenosi się na „inny poziom", zabierając ze sobą tajemnicę napędu FLT. Napędu, który pozwalał na podróże z prędkością nadświetlną. Zamieszkana część wszechświata pozbawiona możliwości komunikacji pogrąża się w chaosie. Dopiero po długich latach żmudnych badań naukowcom udaje się odtworzyć tajemnicę silników FLT. Przed cywilizowanym światem staje wyzwanie odbudowania handlowego imperium.

W tym miejscu kończy się historia, a zaczyna teraźniejszość. Pierwszego stycznia 2375 roku korporacja kierowana przez Ciebie rozpoczyna wyścig o ekonomiczną dominację w kosmosie. Na początek trzeba wybrać jedną z pięciu różnych ras. Ludzi - najmłodszych, Tesarian - znakomitych handlowców, Secanii - walecznych i agresywnych, Kres N'had - zaawansowanych technologicznie, Colikanianie - najstarszych i najmniej podobnych do humanoidów. Zaraz potem zostaje Ci przydzielona jedna planeta, jeden statek kosmiczny i trochę gotówki. Z tym bogactwem musisz pokonać trzy inne korporacje i do roku 2500 zdobyć większość planet w galaktyce.

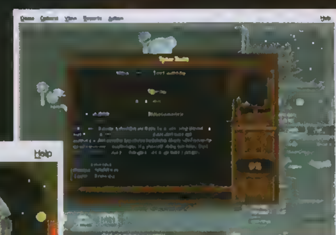
Gier mniej lub bardziej podobnych do **Space Bucks** było już całe mnóstwo. Na przykład ***Deuteros, Master of Orion, Star-Lord, Reunion, Alien Legacy, Space Federation, Outpost, Ascendancy, Kosmos***. Co ciekawe, producentem ***Alien Legacy*** i ***Outpost*** jest, tak samo jak w przypadku **Space Bucks**, **Sierra**. Jak widać, Kosmiczna Forsa (tak mniej więcej można przetłumaczyć nazwę gry), aby się przebić, musiałaby być grą nietuzinkową. Czy taką jest? Uprzedzając trochę fakty powiem, że nie bardzo. Ale wróćmy do początku, czyli jak w to grać.

Rozgrywka w Space Bucks toczy się w czasie rzeczywistym i nie ma podziału na tury, teoretycznie więc trzeba się spieszyć, bo jeśli się nie zdąży kliknąć, zanim konkurencja zajmie planetę, to przepadło. W praktyce można włączyć sobie pauzę i normalnie grać przy zastopowanym czasie, śmiejąc się z komputerowych rywali, którzy są zamrożeni.

Pierwszym krokiem w podboju kosmosu jest wysłanie grupy negocjatorów na najbliższe planety i uzyskanie zgody na wybudowanie lądowiska. Daje to możliwość zorganizowania stałych szlaków komunikacyjnych między tą i innymi planetami. Na samym początku gry uzyskanie zgody na skolonizowanie planety nie jest trudne. Problemy pojawiają się później, gdy do przetargu stają też inne korporacje. Zazwyczaj wygrywa ta, która zaproponuje najlepsze warunki. Jednak nie zawsze. Czasem tubylcy darzą niechęcią pewne rasy i nawet za większe pieniądze nie zgadzają się na ich pobyt u siebie. Z mieszkańcami planet w ogóle jest mnóstwo problemów. Nie dość, że czasem mają specjalne wymagania przy zawieraniu kontraktów na dzierżawę planety, to jeszcze ciągle domagają się wybudowania coraz to nowych centrów rozrywki lub też nie podoba im się nadmiar odpadów toksycznych. Trzeba troszczyć się o nich, jak o dzieci, bo mogą się obrazić i zerwać umowę. Z tego i innych powodów uzyskanie dobrych wyników w grze jest dosyć trudne. Pieniędzy zaczyna brakować już na samym początku. Jedynym sposobem uniknięcia bankructwa jest minimalizowanie wszelkich niezbędnych wydatków i maksymalne żyłowanie zysków. Wiąże się to z koniecznością wykonania niezliczonej ilości kliknięć w dziesiątki przycisków. Najważniejsze to zoptymalizowanie ładunku statków. Nie ma sensu, aby jakiś statek przewoził żywność między dwiema planetami, które już ją produkują, bo za taką usługę nikt nie zapłaci. Do osiągnięcia maksymalnych profitów konieczna jest wiedza, co kto produkuje i gdzie to można sprzedać. Część informacji dostarczają ikonki wyświetlające się po wskazaniu dowolnej z planet. Ale dużo zależy też od

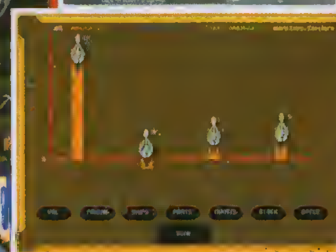














preferencji mieszkańców. Tu z pomocą przychodzi instrukcja (w całości po polsku) opisująca, z czego wytwarza się dane produkty i kto je kupi. Jest to o tyle ważne, że głównym źródłem dochodów jest transport. Każdy statek powinien przynosić zyski i puste przebiegi (przeloty?) są niedopuszczalne.

Można co prawda zagrać na giełdzie, ale jest to już zabawa dla tych, którzy mają trochę gotówki i których stać na ryzyko jej utracenia. Giełda jest także jedynym sposobem usunięcia jakiejś korporacji z rynku. Wystarczy wykupić 51% jej akcji i firma wypada z gry. Poza tym da się wypuścić własne akcje pozwalające nierzadko na przetrwanie trudnych chwil, ale zwiększające ryzyko wykupienia przez innych. Jest także bank, w którym - to cecha nieczęsto spotykana w tego typu grach - można zdeponować gotówkę i czerpać zyski z procentów.

Dla niecierpliwych zostają jeszcze rozwiązania siłowe. Niestety, dosyć mizerne. Nie ma w **Space Bucks** możliwości budowania statków wojennych i wysyłania ich na planety konkurencji. Jedyne, czym można się posłużyć, to wynajęcie piratów do ataku na statki rywali lub wysłanie własnych służb specjalnych (drogich i w ograniczonych ilościach) do dywersji na jakiejś planecie. Nie ma więc tego, co wszyscy tak lubią. Nie da się wybudować kilkuset battleshipów i zaatakować nimi jednej malutkiej planetki. Jedyna wojna obecna w grze to wojna ekonomiczna.

Sama obsługa gry jest dosyć przejrzysta. Nie ma nadmiaru statystyk. Nikt nie zgubi się w natłoku wykresów i zestawień liczb. Pokazane są jedynie najważniejsze informacje w zupełności wystarczające do zarządzania całym tym bajziem. Bardzo dobrze rozwiązany jest moduł konstrukcji statków kosmicznych. Wystarczy wybrać rodzaj kadłuba, silnika, broni i generatora pola ochronnego. W odpowiednich miejscach wyświetlane są zasięg, ładowność i cena wybranej konfiguracji. Można też wybrać jeden z dostępnych typów o elementach dobranych przez fachowców.

Mimo wielu zalet, **Space Bucks** posiada jedną, dosyć sporą wadę. Rażą w niej spore uproszczenia powodujące, że po kilku godzinach grania widziało się w niej wszystko, co było do zobaczenia. Jest tylko 12 typów produktów, 12 typów planet, 6 rodzajów silników, 6 odmian broni, 6 różnych tarcz ochronnych. Także ilość możliwych budynków nie oszałamia - jest ich tylko 7. Po niezbyt długim okresie grania robi się po prostu nudno. Trochę urozmaicenia wprowadza fakt, że nowe technologie silników i broni odkrywane są dopiero po jakimś czasie. Daje to możliwość zwiększenia zasięgu statków i kolonizowania planet, które do tej pory leżały poza zasięgiem. Jest to jednak niewiele i pod względem grywalności **Space Bucks** stoi w „dolnym poziomie stanów średnich".

Szata graficzna **Space Bucks** jest dosyć przyjemna. Wszystkie panele sterujące wyglądają bardzo „bajerancko", nie tracąc przy tym nic z funkcjonalności. Również widoki planet, budynków na nich i statków kosmicznych są bardzo estetyczne. Niestety, wspomniane już wcześniej małe rozbudowanie gry, powoduje, że wszystkie planety wyglądają podobnie i zachwyt nad ich wyglądem szybko przemija, przytłoczony wszechobecną monotonią. Większość grafiki w grze jest statyczna, animacje pojawiają się dosyć rzadko i są do siebie bardzo podobne, pełniąc rolę zupełnie zbędnych przerywników.

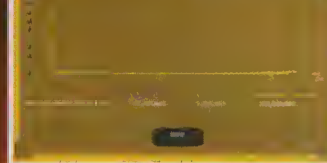
Dźwięk, jak to zwykle w grach tego gatunku bywa, został potraktowany po macoszemu. Trochę odgłosów towarzyszących kliknięciom na różnego rodzaju przyciski i muzyka w tle. Choć muzyczek jest całkiem sporo, to jednak mało kto wytrzyma z nimi więcej niż kilkanaście minut. Taka już uroda gier strategicznych - gra się w nie długo i nawet najlepsze tło muzyczne zaczyna po jakimś czasie przeszkadzać.

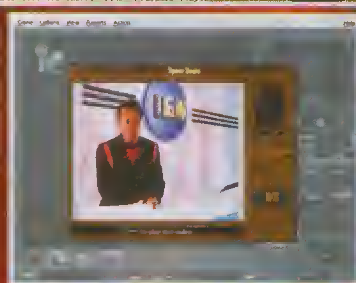
W sumie **Space Bucks** to bardzo ładnie zrobiona gra strategiczno-handlowa, jednak małe rozbudowanie świata, prawie zerowe możliwości rozwoju technologii, brak bitew czynią grę dosyć monotonną. Ratuje ją jedynie spore skomplikowanie ze strony ekonomicznej. Możliwość gry na giełdzie, zaciąganie pożyczek i uważanie na wydatki i zyski oraz animozje poszczególnych ras może wciągnąć, ale - uwaga - tylko prawdziwych maniaków tego typu gier.

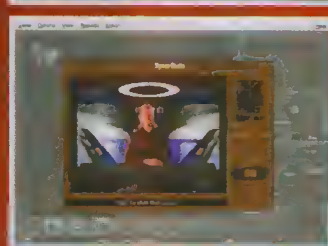
Adam Gregrowicz





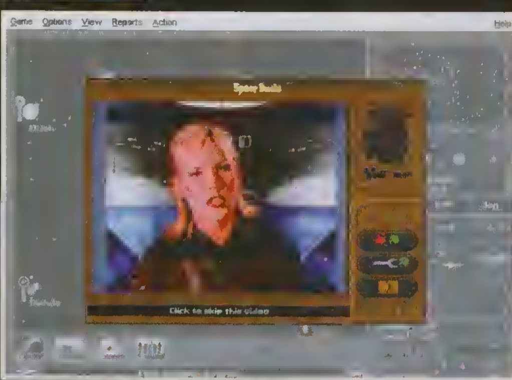












Space Bucks

8 6 6

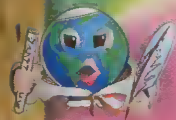
STRATEGICZNA

PC

486
8 MB RAM
CD-ROM Win 3.1 lub Win 95

Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66





FIRE WIND

Producent: Digital Dreams Multimedia

Od czasu do czasu każdy z nas ma ochotę na małe strzelanie (choć niekoniecznie do ludzi). Wprawdzie bez trudu można znaleźć sto innych form spędzenia kilku wolnych chwil, jakie każdemu zdarzają się pomiędzy ***Alone in the Dark***, a ***Panzer Generalem***, to jednak gracze zdecydowanie preferują nawalanie do wszystkiego, co się rusza. Tym samym shoot'em up'y niezmiennie zajmują wysokie pozycje w kategorii programów relaksująco-rozluźniających. Nie ma się jednak czemu dziwić, gdyż mają one szereg zalet. Dzięki nim na przykład luzuje się przegrzany od myślenia mózg, ciało natomiast, wykonując szereg półautomatycznych ruchów joystickiem lub mechanicznie obsługując klawiaturę, rekompensuje sobie godziny bezruchu, kiedy to planowałeś kolejną ofensywę bądź też rozwiązywałeś jakąś zagadkę. Krótko mówiąc, strzelaniny to samo zdrowie - zmęczony umysł odpoczywa, ciało zażywa ruchu, wyostrza się wzrok, zaś refleks pracuje na pełnych obrotach. Skoro doszliśmy już do tej prostej konkluzji, wszystkim dbającym o zdrowie graczom chciałbym szepnąć kilka słów o **Fire Wind**, najnowszej i najbardziej szalonej strzelaninie, jaką udało mi się widzieć ostatnimi czasy.

STORY

Siadając za sterami swojego myśliwca, stajesz się ostatnią nadzieją systemu Asrides od jakiegoś czasu stawiającemu bohaterski opór Dominatorom - wojowniczej rasie Obcych, którym religia nakazuje podbić cały Wszechświat. Wprawdzie jeszcze do niedawna obchodzili Cię oni tyle, co zeszłoroczny śnieg, jednak jakiś czas temu, może przypadkiem, zniszczyli Twoją rodzinną planetę. Tym samym rozbudzili w Tobie krew gotowego na wszystko najemnika, jak również żądzę zemsty. Tyle przynajmniej możesz dowiedzieć się z bardzo efektownego intra poprzedzającego grę.

STARE CHWYTY

Reszta to już tradycyjny w tej kategorii gier zestaw chwytów mających na celu urozmaicenie zabawy. Tak się bowiem składa, że strzelanie, choć stanowi esencję programu, to jednak samo w sobie jest nudne, jak flaki z olejem. Trzeba dodać kilka opcji i okrasić program jakimś rzucającym się w oczy detalem, aby zrobić wrażenie, że tutaj wcale nie chodzi tylko o strzelanie. Jednym z takich chwytów jest na przykład opcja zabawy dla dwóch graczy, którzy na dodatek mogą grać równocześnie. To powinno zadowolić ludzi udzielających się towarzysko. Aby jednak nie znudziło im się zbyt szybko prowadzenie wciąż jednego i tego samego statku, autorzy przewidzieli trzy rodzaje myśliwców różniących się między sobą prędkością lotu, manewrowością, uzbrojeniem itp. Różnice te nie są akurat na tyle duże (największe dotyczą wyglądu), aby warto było o nich dłużej się rozwodzić, jednak gdyby ktoś pytał, to zawsze śmiało można mówić, że **Fire Wind** oferuje graczom szeroką gamę pojazdów.

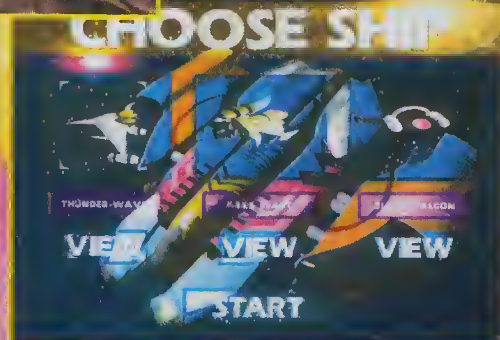




STARYCH CHWYTÓW CIĄG DALSZY

Prowadząc którykolwiek z pojazdów bez większych problemów, choć z uwzględnieniem poziomu trudności, powinieneś osiągnąć główny cel gry, jakim jest totalne zniszczenie floty inwazyjnej Dominatorów. Aby tego dokonać, musisz rozwalić w drobny mak pozycje obronne Obcych rozlokowane na pięciu planetach układu Asrides, zniszczyć ich flotę stacjonującą w pasie asteroidów oraz pokonać Strażnika - olbrzymiego robota bojowego broniącego dostępu do centrum układu. Na brak zajęć nie powinieneś zatem narzekać. To jednak nie wszystko. W Twej macierzystej bazie możesz pogadać ze Szpiegiem (piszę z dużej litery, bo jest akurat tylko jeden), który za pewną opłatę, a czasami za frajer, dostarczy Ci cennych informacji o Dominatorach, tudzież skonstruowanym przez nich Strażniku, w końcu zaś o pewnych dodatkowych misjach, które możesz odbębnić na poszczególnych planetach. Są one łatwiejsze od misji podstawowych, dzięki czemu, jeśli przeżyjesz, możesz liczyć na łatwy zarobek. Ten zaś na pewno przyda Ci się w sklepie oferującym broń i różnego rodzaju gadżety ułatwiające walkę. Cały ten szmelc jest wprawdzie bardzo zróżnicowany, a przede wszystkim drogi, jeśli jednak mądrze zainwestujesz swoje fundusze, Twój statek może stać się prawie niezniszczalny.





... I TO JUŻ KONIEC CHWYTÓW

Dodatkowo możesz ułatwić sobie zabawę poprzez obniżenie poziomu trudności gry do minimum (easy) oraz zwiększenie ilość „żyć" do maksimum dziewięciu statków. Te posunięcia powinny Ci zapewnić szczęśliwe osiągnięcie końca każdej misji, a przy okazji zaoszczędzić trochę nerwów.

Wracając jeszcze na chwilkę do broni, przykrą niespodzianką jest fakt, iż wraz ze zniszczeniem Twojego statku, co niestety zdarza od czasu do czasu, destrukcji ulega również jeden rodzaj zainstalowanej na nim broni. To oznacza, iż dalej będziesz się już musiał obywać bez niej, a przy okazji stracisz 80, 100, a nawet 150 tys. xenów (miejscowa waluta), które wydałeś na jej zakup. To bardzo boli, zwłaszcza, że pieniądze zdobywa się tutaj z wielkim trudem.

WNUK URIDIUM

Podstawowe pytanie, które powinno paść na samym początku, jeśli na tapecie mamy akurat strzelaninę, brzmi: „Jak wygląda grywalność w tej grze?"- jest to bowiem najważniejszy element w tej kategorii programów. No cóż, z tą nie jest akurat najgorzej. **Fire Wind** na pierwszy rzut oka, czyli przez jakieś dziesięć minut zabawy, wydaje się być nieco zbyt trudny nawet na poziomie „easy". To wrażenie szybko jednak mija, a to ze względu na rzucającą się w oczy prawidłowość. Otóż podobnie jak miało to miejsce w ***Uridium*** - prastrzelaninie wszystkich strzelanin - sekwencje atakujących statków wroga są za każdą grą identyczne. Dzięki temu szybko można zapamiętać co, kiedy i w którym punkcie ekranu wyskoczy, aby zawczasu skoncentrować w tym miejscu ogień. Nie jest to zresztą jedyne podobieństwo do ***Uridium***. **Fire Wind** również prezentuje boczny typ prowadzenia akcji (chciałoby się rzec narracji), co przekładając na bardziej przyziemny język oznacza, iż widzisz swój statek z boku, ekran przesuwa się zaś od prawej do lewej. W tym samym kierunku porusza się również większość atakujących Cię wrogich pojazdów, których różnorodność i liczba może przyprawić o zawrót głowy.



Oczywiście, żadna szanująca się strzelanina nie może obejść się bez Wielkiego Szefa - świetnie uzbrojonego i opancerzonego statku wroga czającego się na końcu każdego etapu. Jak to zwykle bywa, jest on wielki i cholernie trudy do zniszczenia, choć z własnych obserwacji wiem, iż pół minuty zdecydowanego strzelania powinno załatwić sprawę. Aż palec rozboli... Wracając zaś do grywalności, to mówiąc krótko, stoi na przyzwoitym poziomie.

SVGA W NATARCIU SOUND BLASTER W ODWROCIE

Na koniec wypada wspomnieć co nieco o grafice i dźwięku. Zacznę od tego, co lepsze. Coraz więcej gier korzysta z pełnych możliwości SVGA. Twórcy **Fire Wind** poczynili wiele, aby ich program również mógł się pochwalić SVGA'ową grafiką. Widać to wspaniale na przykładzie krajobrazu, który stanowi tło Twoich zmagań z Dominatorami. Zachwycające. Jego atutem jest również fakt, iż sprawia wrażenie trójwymiarowego. Pierwszy plan przesuwa się bardzo szybko, podczas gdy dalszy - znacznie wolniej. Nie sądzę wprawdzie, abyś znalazł czas na jego podziwianie, jednak ktoś stojący z boku doceni trud, jaki autorzy gry musieli włożyć w jego „wyprodukowanie". Swego rodzaju trójwymiarowością obdarzona została również większość pojazdów, jakie spotkasz na swej drodze. Tutaj uwadze graczy polecam zwłaszcza statki czające się na końcu poszczególnych misji. Prawdziwe dzieła sztuki.

Przy tej wizualnej orgii pozostaje niestety wrażenie niedosytu wywołane nienajlepszą oprawą dźwiękową. Tego rodzaju trzaski i beep'y były dobre za czasów Commodore 64, ale nie teraz. No cóż, może następnym razem.

CZY TRZEBA JESZCZE COŚ DODAWAĆ?

Myślę, że nie. Trudno przekonywać kogoś do strzelania, jeśli akurat nie lubi tego robić. A ci z graczy, którzy od czasu do czasu relaksują się poprzez konwulsywne ruchy joysticka i tak będą sięgać po kolejne pojawiające się na rynku nowości. W chwili obecnej jedną z nich jest właśnie **Fire Wind**. Na pewno będzie bawił i na pewno części graczy przypadnie na dłużej do serca. Nie sądzę, aby przetrwał tam jednak zbyt długo, gdyż stanowi on wspaniały przykład dobrej rzemieślniczej roboty, której niestety brak oryginalności. Bez niej trudno zaś liczyć na jakiś większy sukces. Niemniej polecam. Na zdrowie.

Piotr Orcholski









THE WAR COLLEGE

Producent:Incorporated/Gametek

Symulacje bitew z dziejów ludzkości zawsze były ważną częścią gier strategicznych. Dowodem na to może być wydana ostatnio, dobrze zapowiadająca się seria *Battlegroundów*. Dziś chciałbym przedstawić inną grę tego typu - **The War College**.

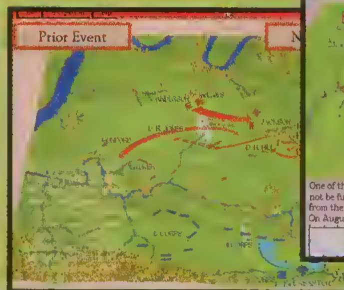
Programiści z mało znanej firmy brytyjskiej, **Intergalactic Development Incorporated**, podeszli do tematu dość niekonwencjonalnie. Otóż **The War College** nie jest grą w pełnym tego słowa znaczeniu. Akademię wojenną można by nazwać interaktywnym podręcznikiem słynnych bitew z możliwością ich rozegrania po swojemu. Dużą część gry (a raczej programu) stanowi obszerna dokumentacja poświęcona czterem bitwom - Pharsalos, Austerlitz, Antietam i Tannenberg. Opracowanie to jest bardzo dokładne i można je potraktować jako poważne źródło wiedzy militarnej oraz historycznej. Imponujący jest już sam zakres materiału, który obejmuje szczegółowe dane o sytuacji politycznej, przebiegu kampanii, podziale taktycznym i rozmieszczeniu wojsk obu stron, nie wspominając o biografiach ważniejszych dowódców. Wszystkie te informacje podane są w bardzo ładnej formie razem z kolorowymi mapami i skanowanymi zdjęciami lub ilustracjami. Przy tak dużej ilości danych niezbędny okazuje się sprawny interfejs, a system zastosowany w **The War College** odpowiada takim potrzebom. Dużą wadą tej dokumentacji (dumnie nazwanej przez autorów „interaktywną") jest to, że produkt ten przez swoją specyfikę jest skierowany do wąskiego grona miłośników historii, znających język angielski conajmniej w stopniu średnim. Przeciętny gracz, nawet jeśli interesuje się strategią, będzie miał kłopoty, aby wytrwać przy takiej lekturze.

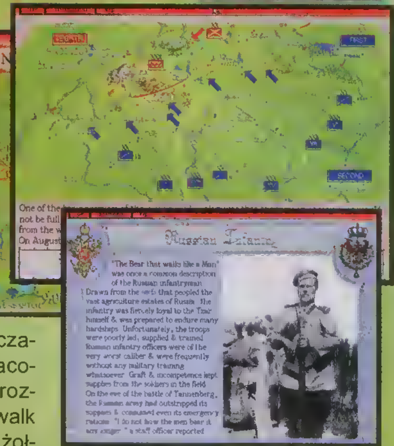
Drugą część programu stanowi gra, czyli symulacja wspomnianych czterech bitew, które najpierw chciałbym nieco przypomnieć.

Pharsalos 48 p.n.e. Bitwa ta była przełomowym momentem w konfrontacji dwóch wielkich wodzów rzymskich - Cezara i Pompejusza. Cezar zdecydował się na śmiały, ale ryzykowny manewr, atakując silniejszego przeciwnika. O losach starcia zdecydowało rozbicie lewego skrzydła Pompejańczyków przez doświadczoną jazdę Cezara. Zagrożona oskrzydleniem liczniejsza piechota Pompejusza szybko straciła ochotę do walki.

Austerlitz 1805. Bitwa ta była najbardziej błyskotliwym sukcesem Napoleona. Prawie trzykrotnie liczniejsza armia rosyjsko-austriacka została rozbita jednym zdecydowanym kontratakiem lepiej wyszkolonych i znakomicie dowodzonych Francuzów. Bitwa miała bardzo duże znaczenie polityczne i przypieczętowała los Trzeciej Koalicji.

Antietam 1862. Antietam przeszła do historii jako najkrwawsza bitwa podczas wojny secesyjnej. Rano, 17 września, armia federalna zaatakowała pozycje konfederatów za strumieniem Antietam. Mimo udanego natarcia, zmęczone szturmem oddziały Unii nie mogły utrzymać zajętego terenu, gdyż posiłki nie dotarły w porę. Najbardziej zawiódł gen. Burnside, którego korpus stracił pięć godzin na obejście mostu bronionego przez ... jedną brygadę południowców. W tym czasie konfederaci odzyskali utracone pozycje. Bitwa nie została rozstrzygnięta. W jednym dniu walk po obu stronach zginęło 5000 żołnierzy, a dalsze 20.000 odniosło rany.





Tannenberg 1914. Tannenberg była jedną z niewielu bitew manewrów podczas I Wojny Światowej. W trakcie miesięcznych zmagań w Prusach Wschodnich słabsza liczebnie 8. armia niemiecka pokonała dwie armie rosyjskie. Nie wnikając w szczegółową analizę działań, można stwierdzić, że klęska Rosjan była ceną za błędy. Brak koordynacji w działaniu, źle funkcjonujące zaopatrzenie, niewykorzystanie kawalerii i wreszcie bierność, i nieposłuszeństwo dowódców korpusów oraz armii. Natomiast Hindenburg, posiadając sprawną i dobrze zaopatrzoną armię, wszystkie błędy Rosjan bezwzględnie wykorzystał.

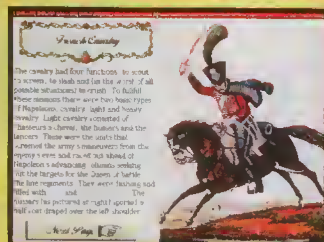
Wracając do gry - Akademia Wojskowa dobrze odtwarza historię, z wyjątkiem Tannenbergu, gdzie stosowanie szyków wydaje się co najmniej nierealistyczne. Ogólnie symulacja bitew została bardzo uproszczona, co o grze strategicznej nie świadczy dobrze. Pole bitwy zostało przedstawione w postaci trójwymiarowej planszy, po której poruszają się niebieskie i czerwone „paski" symbolizujące oddziały Twoje i wroga. Wcielając się w rolę naczelnego wodza jednej z armii, będziesz mógł nią kierować za pomocą rozkazów. Można więc ustalić kierunek ruchu lub obrotu jednostki, można wstrzymać ogień, umocnić pozycje, można też zmienić jedną z czterech formacji. I na tym kończy się ingerencja grającego w Akademię. W trakcie starcia można oczywiście zmieniać rozkazy, ale na zmianę sytuacji zazwyczaj jest już za późno. Niewybaczalnym błędem jest również to, że oddziały piechoty i kawalerii w praktyce różnią się tylko prędkością przemieszczania. Nie do przyjęcia jest także fakt, że nie ma najmniejszej kontroli nad artylerią, która przydzielona każdemu oddziałowi osobno porusza się z nim (!) i strzela, gdy tylko wróg pojawi się w jej zasięgu. I to ma być symulacja strategiczna? Efektem tak radykalnych uproszczeń jest zupełny brak emocji podczas grania w **The War College**. Może autorom chodziło o większy nacisk na stronę merytoryczną programu, a gra to tylko dodatek, który nie bardzo się udał.

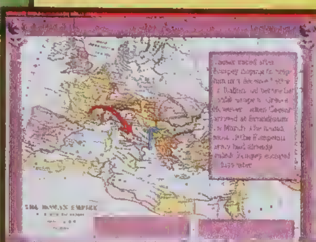
Jedynym dużym plusem Akademii jest znakomita oprawa muzyczna, która choć trochę rekompensuje brak nastroju. Tłem dla dobrej muzyki są bardzo realistyczne odgłosy bitew.

Ostatecznie wolałbym nie oceniać Akademii jako gry. Wydaje mi się, że intencją autorów było raczej stworzenie programu historyczno-militarnego i to się udało. Natomiast sama gra - cóż, mówiąc szczerze, jest kiepska i szybko się nudzi. W sumie jeśli znasz trochę angielski i interesujesz się historią wojskowości, to na pewno **The War College** zajmie Ci kilka wieczorów, jeśli nie - to lepiej nie zwracaj sobie głowy.

Łukasz Dominiak







The War College

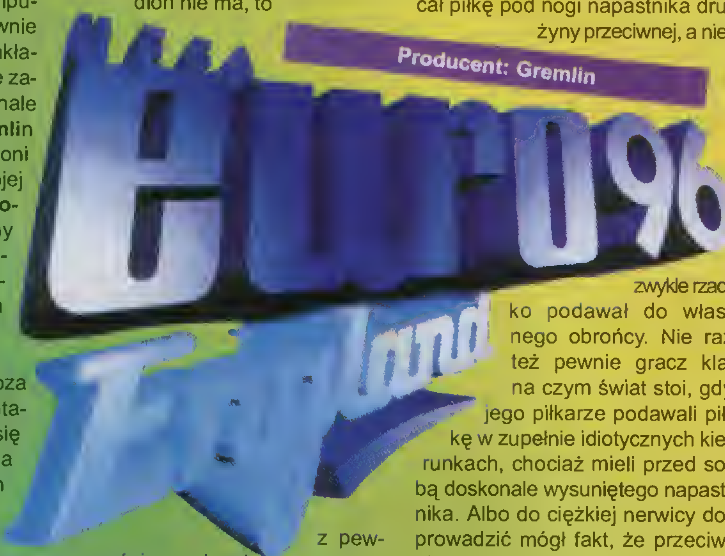
6 8 5

STRATEGICZNA

PC

486 SX 33 MHz
2 MB RAM
CD-ROM

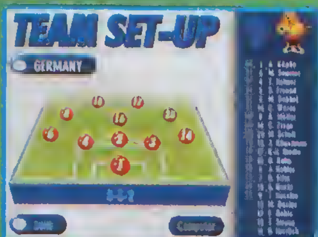
Dystrybutor:
LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (48-2) 642 27 68



Producent: Gremlin

Tegoroczne Mistrzostwa Europy dostarczyły zwolennikom piłki nożnej niewątpliwie wielu emocji, owocowały niejedną niespodzianką (rewelacyjne występy Czechów czy szybkie odpadnięcie z turnieju Włochów to tylko wybrane przykłady), a rynek oprogramowania rozrywkowego zmusiły do szybkiej reakcji, dzięki czemu światło dzienne ujrzało kilka produkcji specjalnie na tę okazję wydanych. Bo kto powiedział, że Misrzostwa trwają tylko dwadzieścia trzy dni? Futbol był, jest i będzie popularny, co oznacza, że produkcja związanych z nim gier komputerowych jest interesem równie pewnym, jak prowadzenie zakładu pogrzebowego - klientów nie zabraknie. Prawda ta jest doskonale znana również ludkom z **Gremlin Interactive**: wyprodukowali oni nieco ulepszoną wersję swojej wcześniejszej gry, ***Actua Soccer***, zawierającą oryginalny terminarz spotkań oraz autentyczne składy drużyn biorących udział w tegorocznych mistrzostwach.

Nowa ***Actua*** w niewielkim stopniu różni się od starej (poza wymienionymi wyżej elementami). Najbardziej rzucającą się w oczy innowacją jest zmiana panelu wyboru opcji - jest on „kilkustopniowy", ładniejszy i bardziej przejrzysty od pierwowzoru. Można na nim wybrać grę w ME '96 (oczywiście, jest to esencja gry), mecz towarzyski oraz trenowanie rzutów karnych, wolnych itp. Same Mistrzostwa rozgrywać można na kilka sposobów - w wersji „historycznej", czyli w takim układzie zespołów w grupach eliminacyjnych, jak to miało miejsce w rzeczywistości, albo w wersji losowej - komputer sam losuje drużyny do poszczególnych grup i przydziela im terminy i miejsca spotkań. Stadiony, na których rozgrywane są mecze, mają tu również niebagatelne znaczenie - ich wygląd dokładnie odzwierciedla rzeczywistość, dzięki czemu rzeczywiście ma się wrażenie gry na przykład na Wembley lub w Liverpoolu. O ile na rozgrywkę wpływu większego stadion nie ma, to z pewnością podnosi jej walory estetyczne i symulacyjne.





Actua Soccer została okrzyknięta przez zachodnie pisma najbardziej realistyczną symulacją futbolu, co do szewskiej pasji doprowadziło zwolenników ***FIFA '96*** i wywołało niemało kontrowersji wśród znawców tematu. **Euro '96** jest dokładnie tak samo realistyczna, jak ***Actua*** - czyli, moim zdaniem, nie za bardzo. Bo co z tego, że ruchy piłkarzy są oparte na ujęciach filmowych, co z tego, że każdy z nich wykonuje mnóstwo płynnych ruchów (w tym sporo wyłącznie „efekciarskich", jak na przykład wiązanie sznurowadeł czy nieustanne poprawianie getrów), co z tego, że wachlarz dostępnych zagrań jest niezwykle urozmaicony (różne rodzaje podań i strzałów) - skoro i tak wszystko to zdaje się psu na budę, gdyż komputer najzwyczajniej w świecie, bezczelnie i po chamsku, oszukuje. Przykłady? Każdy, kto grał w ***Actua Soccer***, niejednokrotnie zapewne wpadał we wściekłość, gdy bramkarz nieustannie wyrzucał piłkę pod nogi napastnika drużyny przeciwnej, a niezwykle rzadko podawał do własnego obrońcy. Nie raz też pewnie gracz klął na czym świat stoi, gdy jego piłkarze podawali piłkę w zupełnie idiotycznych kierunkach, chociaż mieli przed sobą doskonale wysuniętego napastnika. Albo do ciężkiej nerwicy doprowadzić mógł fakt, że przeciwnik odbierał graczowi piłkę jak dziecku, podczas gdy sam zawsze idealnie ją podawał i nigdy nie gubił. Takich kiksów było znacznie więcej - i w **Euro '96** nie zmieniło się, niestety, zupełnie nic. Nadal komputerowy oponent to mistrz nad mistrze, podczas gdy zawodnicy kierowani przez gracza to takie łajzy, że cud, iż o własne nogi się nie pozabijają. A o to nietrudno, gdyż boisko, na którym toczy się rozgrywka, jest niewyobrażalnie ciasne - piłkarze stoją jeden na drugim, nie mając żadnego pola manewru i jak nie wpadają na przeciwnika, to na pewno w końcu wpadną na siebie nawzajem, zaś przy strzale na bramkę prędzej trafią kolegę z drużyny w plecy, niż pomiędzy słupki. Ech, szkoda gadać...





Masa tak irytujących błędów nie dyskwalifikuje jednak produktu całkowicie. Przy perfekcyjnym opanowaniu wszelkich zwodów i sztuczek technicznych oraz po przyzwyczajeniu się do „oszustw" programu, można się całkiem nieźle bawić, choć zdobyć mistrzostwo na pewno nie jest łatwo. Ponadto, gdy komputer już wkurzy człowieka do szaleństwa, można zaprosić znajomego z komputerem i zagrać z nim sobie po kabelku. Można też grać w sieci i przez modem - ta ostatnia opcja w pełni może być wykorzystana jedynie na terenie Zjednoczonego Królestwa, gdzie specjalne urządzenia ichniej telekomunikacji obsługują grę w trybie Wireplay, dzięki któremu w rozgrywce uczestniczyć może do dwudziestu graczy jednocześnie - po dziesięciu w jednej drużynie. I po to chyba właśnie wydano **Euro '96** - z myślą o grze ludzi z ludźmi, albowiem jeśli ktoś ma ochotę powściekać się na swojego ukochanego peceta (a raczej na program i jego twórców), to spokojnym leszczem może włączyć sobie ***Actua Soccer***. Identyczne wrażenia, co przy **Euro '96**, gwarantowane, a komentator jakby nieco lepszy - ten w **Euro '96**, chociaż niby zawodowiec, ględzi jakby nie widział, co na boisku się dzieje (na przykład, gdy Czesi strzelili trzecią bramkę, burknął coś niezadowolonym głosem o kiepskiej w tym meczu grze czeskiej drużyny). Krótko mówiąc, **Euro '96** to wyjątkowo klasyczny przykład wyciskacza pieniędzy, zaś jego wydanie to zdecydowanie mniej chlubna karta w dziejach firmy **Gremlin**.

ManJAk





„Kolejna eksplozja przerwała pozorny spokój i ciszę. Nad budynkami przemknął myśliwiec, rycząc obydwoma silnikami. Drugi oddział zajął pozycje. Porucznik McKay poderwał swoich ludzi do biegu. Granice miasta kobiet znajdowały się kilkaset metrów przed nimi. Jak dotąd, wszystko szło gładko, nie zostali zatrzymani przez nikogo. Zanim wkroczyli na teren zabudowań, przycupnęli w ukryciu i przypadli do ziemi. To wyglądało podejrzanie. Dlaczego nikogo nie widzieli? Po chwili McKay zdecydował się podjąć działanie. Żołnierze sprawnie, lecz nieco wolniej, niż dotychczas, dotarli do pierwszych budynków. Wkrótce byli zajęci przeszukiwaniem poszczególnych struktur. Nadal wróg nie stawiał oporu. Naprawdę dziwne... Wreszcie zatrzymali się przed mostem, na którym stały dwie budki wartownicze. Rozglądając się dookoła, ruszyli w stronę kompleksu badawczego. Nie uszli nawet kilkunastu kroków, gdy ich uszy zostały zaatakowane przez niesamowity wprost wrzask. W jednej chwili na sparaliżowanych komandosów rzuciło się kilka dziesiątków kobiet, z jednym, dokładnie wyznaczonym zamiarem: zabić. Mężczyźni bez wahania dobyli broni i odpowiadając ogniem, rozpoczęli wycofywanie się. W chwilę później rozgorzała bezwzględna i krwawa walka."

Witam w świecie wojny przyszłości! Prawdę mówiąc, jeśli wierzyć programistom, za kilka lat cała ludność naszej planety będzie się zajmować wyłącznie własną eksterminacją. Wystarczy przejrzeć kilka dowolnie wybranych tytułów, by dojść do przerażającego wniosku: dwadzieścia pierwszych lat XXI wieku zakończy egzystencję gatunku ludzkiego na Ziemi. Z bardzo zresztą prostego powodu: wszyscy się powyrzynamy, co do jednego. Nieważne z jakich pobudek: konfliktu między korporacjami, narodami, czy też sąsiadami z bloku. Jak się okazuje, wciąż można znaleźć nową przyczynę, tak jak twórcy z firmy **SCI**. W ich nowym, błyskotliwym dziele pt. **Gender Wars** wojna toczona jest między kobietami i mężczyznami.

GENDER WARS

Producent: SCI

Apokalipsa rozpoczęła się niewinnie, jak zwykle, od nieporozumień w kwestii władzy. Potem organizacje feministyczne dość szybko zdołały przekonać żeńską część społeczeństwa, że można spokojnie budować cywilizację bez udziału samców. Panowie też oczywiście bez winy nie byli, i tak zacietrzewione płcie (stąd tytuł: „Wojny płciowe") sięgnęły po mocniejsze argumenty w postaci broni. Dokonano „czystek rasowych" i założono własne enklawy. Tak powstały na naszym globie dwa wrogie sobie obozy: patriarchat i matriarchat, rządzone odpowiednio przez mężczyzn i kobiety. Obie nacje toczą oczywiście straszliwy bój o dominację nad Ziemią. Ty, Czytelniku, masz okazję stanąć u boku jednej z nich, by walczyć o wolność i demokrację.

Oto cały świat gry, niezwykle, trzeba przyznać, oryginalny i przypominający nieco znany wyrób polskiej kinematografii w reżyserii Juliusza Machulskiego pt. „Seksmisja" Tak czy inaczej, masz szansę przechylić szalę zwycięstwa na jedną ze stron, zależnie od tego, którą płeć wybierzesz. Pod tym względem autorzy okazali się sprawiedliwi i pozwolili dojść do głosu także paniom.

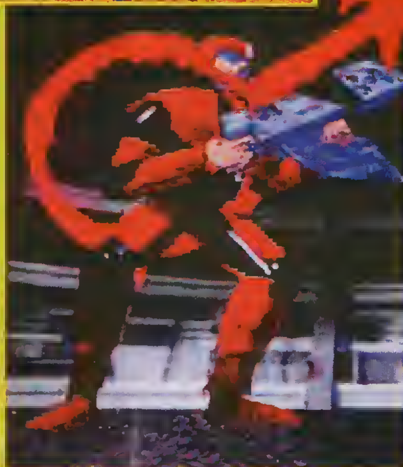
Dla Ciebie, jako dowódcy sił specjalnych, konflikt ten oznacza szereg misji związanych z postępem kampanii przeciwko tej drugiej stronie. Zadania są różnorodne i zasadniczo dzielą się na dwa rodzaje: rzeźnickie, polegające na wystrzelaniu wszystkiego, co się rusza, oraz specjalne, nieco bardziej subtelne, w których należy coś ukraść lub dokonać sabotażu. Naturalnie otrzymujesz tylko rozkaz wraz z dodatkowymi zaleceniami, natomiast sposób jego realizacji należy wyłącznie do Ciebie. Przed każdą wycieczką na teren wroga musisz udać się na odprawę, gdzie dowództwo przekaże Ci dyrektywy dotyczące operacji wraz z ogólnym zarysem aktualnej sytuacji strategicznej. Dodatkowo możesz obejrzeć sobie dokładnie teren akcji dzięki zwiadowi satelitarnemu. Szpiegostwo jest w przyszłości rozwinięte do tego stopnia, że otrzymujesz nawet dokładny wygląd i oznaczenie przedmiotu, który masz odzyskać. Co prawda, założenia zadania są na ogół wyjaśniane jasno i dokładnie, często mogą być problemy ze zlokalizowaniem szukanej struktury, a to dzięki bogactwu szczegółów scenerii, o czym nieco później. Cały tekst briefingu jest mówiony, co zważywszy, iż program wydano w formacie CD-ROM, nikogo dziwić nie powinno. Po wysłuchaniu założeń misji należy uzbroić i dobrać swoich ludzi. Pamiętaj, że jesteś dowódcą jednostki komandosów, zatem Twój oddział do licznych nie należy.

Standardowo każdą misję wykonuje czterech żołnierzy, jednak jeśli w poprzednich bitwach poniosłeś poważne straty, będziesz się musiał zadowolić mniejszą liczbą. Do dyspozycji masz kilkunastu ludzi podzielonych na zwykłych operatorów broni oraz dowódców. Kwestią otwartą jest tylko dobrać odpowiedni skład z satysfakcjonującym Cię wyposażeniem. Potem można już ruszać do akcji.

Pole bitwy zostało przedstawione w trybie „pseudo 3D", naturalnie w wysokiej rozdzielczości SVGA. Wyglądem przypomina znany hit Bullfroga pt. Syndicate. Podobieństwa występują zresztą także przy innych elementach. Dla przykładu, niemal identyczny jest sposób dowodzenia oddziałem. Można tu prowadzić pojedynczego żołnierza bądź wszystkich jednocześnie. Lewym przyciskiem myszy wskazujesz wojownikowi miejsce docelowe marszu, natomiast prawym nakierowujesz jego broń na cel, co powoduje jednocześnie naciśnięcie spustu. Oczywiście, nie ma przeszkód w jednoczesnym chodzeniu i strzelaniu, lecz wtedy wojownik zatrzymuje się, by namierzyć przeciwnika i może sam zostać trafiony.

Każdy żołnierz nosi od jednego do trzech różnych egzemplarzy broni, z których przynajmniej jedna (na ogół karabin) ma nieograniczoną ilość amunicji, przez co jest najczęściej używana, lecz nie czyni wrogowi wielkich szkód. Najlepsze pod tym względem są wyrzutnie rakietowe, których jednak nie ma zbyt wiele. Przeciwnik posiada podobne wyposażenie, co Ty, z drobną jednak różnicą. Ponieważ, było nie było, działa na swoim terenie, dysponuje nieco bogatszym arsenałem w postaci automatów bojowych. Są to nie-

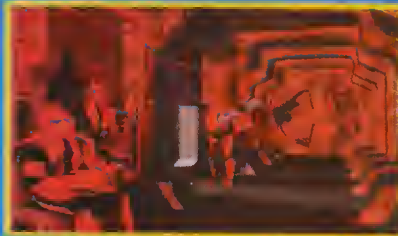






wielkie działka, które nie dość, że są w pierwszej chwili prawie niedostrzegalne, to jeszcze strzelają długą serią, która bardzo szybko potrafi wyprawić na tamten świat, gdzie kobieta i mężczyzna są sobie równi.

Dość teoretyzowania, przejdźmy do konkretów. Miasto przeciwnika to labirynt krętych uliczek i korytarzy, gdzie bez przewodnika łatwo się zgubić. Cechą środowiska, przez które podróżujesz, jest dość duży obszar ukazywany jednocześnie na ekranie. Co prawda, przez to wszystkie postacie paradujące po kompleksie (a jest ich dużo) są małe, jednak jak już wspomniałem, grafika w wysokiej rozdzielczości całkowicie na to pozwala. Do przemieszczania oddziału pomiędzy sektorami i poszczególnymi poziomami służą windy i mosty. Aby użyć tych pierwszych, należy podejść do kontrolki i wcisnąć przycisk. W przypadku wielu budynków otrzymujesz możliwość wejścia do środka i spenetrowania wnętrza. Zapewniam, iż jest to zajęcie dostarczające wiele wrażeń i emocji. Nie ma to jak wkroczyć śmiało do prywatnych kwater i narobić zamieszania. Naturalnie co jakiś czas trafia się strażnik, który nie wiadomo po co, stoi i zagradza drogę, jednak co to dla Ciebie. W tym miejscu warto zauważyć dopracowaną inteligencję komputerowego przeciwnika, który tylko pozornie wygląda na niegroźnego naiwniaka. Gdy wartownik stoi spokojnie, pomimo iż celujesz do niego zza rogu, niechybny to znak, że nie trafisz. Jeśli Ty będziesz mógł oddać celny strzał, przeciwnik natychmiast podejmie akcję zaczepną. Nie istnieje zatem możliwość bezbolesnej eliminacji niewygodnego przeciwnika. Cóż, takie jest życie. Szczególnie niebezpieczne są natomiast posterunki, przedstawiane jako niewielkie budki. W momencie, gdy wejdziesz w pole widzenia kamer, odezwie się sygnał alarmowy, a z wyżej wymienionego pomieszczenia wybiegnie cała rzesza żołnierzy do odstrzelenia. Ich eliminacja jest nie tyle trudna, co długotrwała, trzeba bowiem czekać, aż wszyscy po kolei wybiegną, zanim posterunek zostanie oczyszczony. Dopiero wtedy można iść dalej bez obawy o kondycję fizyczną własnych pleców. Bywa, że zaatakuje Cię kilku przeciwników na raz i wtedy mogą stanowić problem, jednak nie ma przecież sytuacji bez wyjścia. Dowodzeni przez Ciebie ludzie to twardziele, których byle kto nie zabije. Nic dziwnego, że wytrzymują znacznie więcej trafień, niż przeciętny czołg. O ile wróg skoszony celną serią kładzie się grzecznie na ziemię z dobrze słyszalnym jękiem, o tyle Twój komandos jedynie cofnie się w takiej sytuacji o pół kroku. Trafienie obrazuje wtedy zielona otoczka sygnalizująca ubytek pancerza i siły życiowej. Oprócz strażników po terenie pałętają się również nieuzbrojeni cywile, a właściwie biegają tam i z powrotem wrzeszcząc „don't shoot!" albo „help!". Tych, z ważnych powodów etycznych, zabijać nie należy, choć gra jako taka nie zabrania przeprowadzania podobnych akcji. Przy okazji warto warto wspomnieć o jednym elemencie, który decyduje o niezaprzeczalnej grywalności **Gender Wars**. Mianowicie, w czasie misji można zniszczyć niemal wszystko, co tylko ośmiela się stać koło trasy przemarszu. Wszelkie komputery, słupki, sygnalizatory, a nawet rury ciepłownicze po krótkiej serii ulegają natychmiastowej zagładzie. Jeśli dany przedmiot nie chce eksplodować, wystarczy potraktować go czymś nieco cięższym, a z pewnością ulegnie dezintegracji. Jednocześnie chciałbym ostrzec przed pochopnym używaniem materiałów wybuchowych, gdyż po eksplozji często na różne strony rozrzucane są odłamki i ktoś może niechcący zostać zraniony. Misję uznaje się za wykonaną po osiągnięciu celu i powrocie na miejsce zrzutu.













Tak przebiega cała kampania, która zmierza do tradycyjnego zakończenia. Pomiędzy poszczególnymi akcjami mają miejsce pewne ważne dla wojny wydarzenia, o czym przeczytasz w raportach. Poza tym musisz dbać o dobrą kondycję i wyposażenie swego oddziału.

Gender Wars to nowatorska i wykonana profesjonalnie gra. Oryginalny pomysł połączono z wypróbowanymi już elementami z ***Syndicate*** oraz ***Crusader: No Remorse***. W efekcie otrzymujemy niezwykle udane i wciągające dzieło. Graficznie, jak już nadmieniłem, program jest bez zarzutu. Wszystkie obiekty wykonano starannie, dbając o szczegóły. Jedynym mankamentem może być rwana animacja postaci serwowana na przemian z przesuwem ekranu, gdy żołnierze wchodzą na niepokazywany dotąd obszar. Jest to jednak drobiazg, który eliminują bardzo interesujące efekty dźwiękowe. Natomiast najważniejsze, czyli akcja, stanowi ukoronowanie wysiłku programistów i upoważnia mnie do wystawienia bardzo wysokiej oceny.

Piotr Bilski
„Alien"

Gender Wars

9 9 !

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486 DX2/66
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
Digital Multimedia Group
ul. Grzybowska 39
00-855 Warszawa
tel. 620-82-99







GRAND PRIX MANAGER

Producent: MicroProse

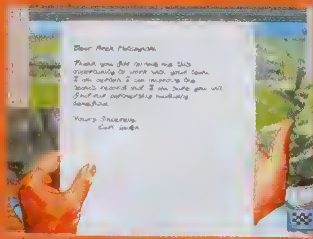
Czy pamiętasz *Formula One Grand Prix* firmy **MicroProse**? Jeśli tak, to z pewnością słyszałeś o tym, że powstała już jej druga część. Prawie równocześnie z wydaniem sequela gry powstał także jej manager. W **Grand Prix Manager** wcielasz się w rolę szefa jednej ze stajni wyścigowych. Twoim zadaniem będzie pokierowanie wybranym zespołem tak, aby znaleźć się na samym szczycie.

Program, pod względem ilości opcji, jest bardzo rozbudowany. Już na samym początku gry musisz podjąć ważną decyzję, czy dowodzić jedną z czterech najlepszych drużyn (Williams, Benetton, McLaren, Ferrari), czy też słabszą, bez żadnych błyskotliwych osiągnięć w przeszłości. Wybór pierwszej możliwości pozwala na swobodne gospodarowanie posiadanymi zasobami pieniężnymi, inwestowanie w zaplecze konstrukcyjne, podczas gdy druga opcja wymaga najpierw zarobienia odpowiednich pieniędzy, by dopiero móc je wydatkować. Dlatego też początkującym graczom radzę wybrać jeden z lepszych teamów.

Mając już swój zespół, musisz go przygotować do pierwszego wyścigu z cyklu Grand Prix. O tym, co powinieneś zrobić, informuje Cię sztab ludzi zatrudnionych do końca pierwszego sezonu. W dobie elektroniki, oczywiście, wiadomości dostarczane są poprzez fax. Po przeczytaniu informacji dowiesz się, że musisz podpisać nowe kontrakty. Najważniejszy jest silnik - bez niego daleko nie zajedziesz. Jeśli posłuchałeś mojej rady i wybrałeś np. Williamsa, to bez problemu podpiszesz kontrakt z firmą Renault, jednym z najlepszych producentów silników. Pozostałe niezbędne wyposażenie każdego zespołu to opony i paliwo. Na tych rzeczach nie należy oszczędzać i trzeba kupować te najlepsze, by odegrać znaczącą rolę w wyścigu. Następnie warto ubezpieczyć swoich kierowców i zatrudnić najlepszą firmę ochroniarską, by strzegła Twoich nowych rozwiązań konstrukcyjnych przed konkurencją. Dodatkowym atutem posiadania ochrony jest możliwość przeprowadzenia treningu na dowolnie wybranym torze, co z kolei pozwala na zapoznanie się z nim zarówno kierowcy, jak i bolidu. Zanim przystąpisz do wyścigu musisz jeszcze wybrać z jakich komponentów ma składać się Twoja maszyna, wybrać kąt ustawienia spojlerów, a nawet poziom ciśnienia w oponach. Oprócz ceny każda część posiada także swój ciężar. W każdym sezonie Federation Internationale De L'Automobil (w skrócie FIA) ustala pewne ograniczenia dotyczące części bolidu możliwych do zastosowania. Tak jest też w przypadku ciężaru maszyny. Na początku nie dysponujesz zbyt nowoczesnymi rozwiązaniami technicznymi, więc raczej przekroczysz minimalny ciężar samochodu. Jednak w późniejszym okresie, gdy nie osiągniesz minimalnej granicy, będziesz musiał skorzystać po prostu z balastu. Nie dostosowanie się do reguł FIA oznacza surowe kary z jej strony.

Posiadając już dobrze wyposażoną maszynę możesz przystąpić do wyścigu. Na początku warto przeprowadzić test próbny na własnym torze (nie musisz płacić za jego wynajmowanie, lecz tylko drobną kwotę za każde okrążenie). Podczas testu możesz rozwinąć dwie wybrane przed jazdą umiejętności: szybkość bolidu, umiejętności kierowcy, szybkość pracy w pit-stopie, wytrzymałość maszyny i kierowcy, zapoznanie się z torem, czy sprawdzenie nowej technologii. Podczas treningu możesz zmieniać ustawienie spojlerów, rodzaj opon, technikę jazdy, czyli wpływać na poczynania swojego kierowcy. To samo, tylko w większym stopniu, robisz podczas wyścigów Grand Prix. Będąc już przygotowanym do jazdy wybierz wyścig. Jeden wyścig składa się z dwóch treningów, dwóch eliminacji, ostatniej jazdy przed decydującą rozgrywką, okrążenia dla publiczności i wreszcie samego wyścigu. Jeśli zmartwiłeś się, że tyle trzeba się namęczyć, by stanąć do najważniejszego wyścigu, to spieszę Cię poinformować, że sam decydujesz, w którym z tych wyścigów chcesz wziąć czynny udział. Jeśli nie starczy Ci umiejętności, to w ogóle nie musisz brać udziału w wyścigu. Dostępne opcje są identyczne, jak podczas treningu, lecz bardziej rozbudowane.

Przed przystąpieniem do wyścigu musisz zaplanować, na których okrążeniach Twoi kierowcy mają zjeżdżać do Pit-Stopu, na jakich oponach mają jeździć i z jaką ilością paliwa. Poza tym możesz nakazać ostrzejszą jazdę, nie zważając na zużycie paliwa i opon. Oczywiście, taka jazda oprócz wiadomych zalet ma także wady. Opony i paliwo zużywają się dwukrotnie szybciej i musisz liczyć się z tym, że ostra jazda może skończyć się wypadnięciem z trasy. Startujesz z takiej pozycji, jaką zająłeś podczas eliminacji. Gdy wyścig się rozpocznie, Twoim





RACE RESULT FOR BUENOS AIRES

1 HILL WILLIAMS
2 COULTHARD WILLIAMS
3 BLUNDELL McLAREN
4 SCHUMACHER BENETTON
5 HAKKINEN McLAREN
6 BERGER FERRARI
7 ALESI FERRARI
8 FRENTZEN SAUBER





zadaniem będzie obserwowanie poczynań kierowców. Porozumiewać się z własnymi kierowcami możesz przez radio. Sam będziesz decydował czy ma jechać wolno, próbować wygrać za wszelką cenę, utrzymać swoją dotychczasową pozycję czy też opóźniać wyścig, a nawet blokować pozostałe samochody. Oprócz rywali szyki może Ci popsuć także pogoda. Jeśli zacznie padać deszcz, to oczywiście musisz zmienić opony na deszczowe, by nie wypaść z trasy. Końcowy sukces zależy od Twoich kierowców oraz przede wszystkim od Twoich zdolności trenerskich.

Po zakończeniu wyścigu, w zależności od miejsca, które zająłeś, otrzymujesz premię pieniężną. Pierwsze sześć miejsc jest premiowane punktami liczącymi się do końcowej klasyfikacji, natomiast pierwsza dziesiątka nagradzana jest pieniędzmi od FIA. Nie jest to jedyna metoda na zarabianie pieniędzy. Jak powszechnie wiadomo, najwięcej zarabia się na reklamach. Dlatego też równocześnie z przygotowywaniem samochodu do wyścigu musisz zająć się także innymi, nie mniej ważnymi sprawami. Trzeba wysłać swoich ekspertów od reklamy do potencjalnych sponsorów. Dopiero po kilku wyścigach zdecydują się oni na podpisanie umowy z Tobą. Oprócz reklamy trzeba także zadbać o rozwój swojego zaplecza. Posiadasz dużą ilość pracowników, którym musisz przydzielić odpowiednie zadania. Wybierz części, nad którymi mają pracować Twoi mechanicy i konstruktorzy. Jeśli posiadasz dużą ilość gotówki wybuduj odpowiednie pomieszczenia, laboratoria. Dzięki nim praca będzie szła sprawniej i efektywniej. Wszystkie techniczne nowości wykorzystuj w swoich bolidach, lecz wcześniej je przetestuj na treningach. Z rozpoczęciem nowego sezonu powinieneś mieć już kilka nowych części, by móc je wykorzystać w nowej maszynie. Jeśli nie zaprojektujesz nowego samochodu na następny sezon, Twoje szanse na zwycięstwa są znikome. Jeśli Twoi konstruktorzy ociągają się z wynalezieniem czegoś nowego, a zrobi to konkurencja, możesz pokusić się o wykradzenie nowej technologii, bądź przekupienie projektanta, by podzielił się informacjami dotyczącymi planów rywali.

Grand Prix Manager jest pierwszą pozycją wśród managerów wyścigów samochodowych. Muszę przyznać, że autorzy stanęli na wysokości zadania. Z całą pewnością nie jest to łatwa gra. Groźba bankructwa grozi każdemu, kto będzie źle wydatkował pieniądze oraz nie będzie odnosił sukcesów w wyścigach. Na ustabilizowanie swojej pozycji masz czterdzieści sezonów, po czym odchodzisz na zasłużoną emeryturę. Żałować tylko można tego, że grafika, jak to bywa we wszelkiego typu managerach jest nadal uboga. Oprócz samego wyścigu, gdzie widoczne są miniaturowe samochodziki, nie ma żadnych animacji. Tylko kilka zdjęć towarzyszących grze przykuwa uwagę gracza.

Grand Prix Managera można polecić tym, którzy mają już pewne doświadczenie w tego typu grach. Gra wymaga dużo cierpliwości od użytkownika i jeśli Ci jej brak, to nie siadaj do gry. Uważam, że **GPM** jest godną uwagi grą i wypełnia lukę na rynku gier komputerowych.

Arkadiusz Matczyński

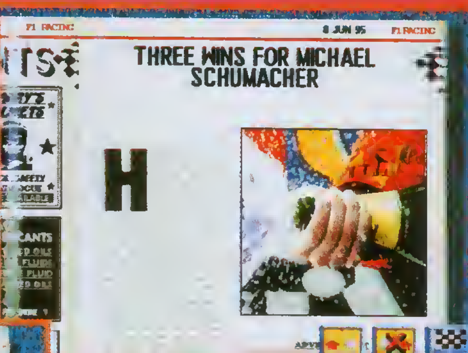




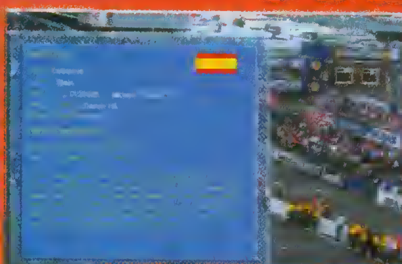


















486 DX/33
8 MB RAM
SVGA, Windows

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66



Na początku był... *Pinball Dreams!* Nie da się ukryć, że był pierwszym realistycznym symulatorem bilardu flipperowego. Nie da się także ukryć, że był dobry, ba - wręcz wspaniały. Nic dziwnego, że do dzisiaj ma wielu zagorzałych zwolenników. Jakiś czas później pojawił się ***Pinball Fantasies*** tej samej firmy (czyli ***21st Century***). Ten produkt też był całkiem niezły, nie zdobył jednak takiej popularności, jak pierwowzór. grafika, extra dźwięk i genialna grywalność! Wydawać by się mogło, że nie powstanie już żaden bilard na miarę przebojów z ***21st Century***, ale oczywiście nigdy nie należy mówić „nigdy". W tym właśnie roku mało znana grupa szwedzka, ***Liquid Dezign***, pod skrzydłami giganta, ***21st Century***, wydała kolejny wielki hit - ***Slamtilt***, który wydaje się być potomkiem w lini prostej ***Pinball Dreams*** (ojciec) i ***Pinball Illusions*** (matka). Niemal

PRELUDE PINBALL

Producent: Effigy Software

Nie był po prostu pierwszy, a wprowadzone innowacje nie były żadnym przełomem. Od tego momentu rynek pinballi zaczął się powiększać w postępie geometrycznym. Nowe bilardy pojawiały się jak grzyby po deszczu. Wiele liczących się firm amigowych dorzuciło swoje klocki do powiększającej się piramidy. Wszystkie te produkcje nie wnosiły w zasadzie nic nowego, a ich porównanie do ***Pinball Dreams*** wypadało nieciekawie. Wtedy pojawił się ***Pinball Illusions***, który był wielką rewolucją w grach tego typu. Super



jednocześnie inna nie znana nikomu grupka **Effigy Software** wyrzuciła na rynek **Prelude Pinball**, który być może nie będzie przebojem na miarę ***Slamtiltu***, ale z całą pewnością będzie elementem pośrednim między wspomnianymi gigantami, a pozostałą masą ***Pinball Manii*** i ***Obsessionów***.

Już na samym początku **Prelude Pinball** uderza w oczy oryginalnością stołów. Nie są to kolejne stoły z różnymi obrazkami i dziwnymi ustawieniami gadżetów, ale coś, czego wcześniej nie widziałeś.

Zacznijmy od stołu pierwszego czyli Prelude Pinball Past, czyli jak już się niektórzy się domyślili, stołu przeszłościowego. Jest to malutka dolinka, która z dwóch stron otoczona jest górami, z jednej strumieniem, a z ostatniej przepaścią (to tu wpadają nasze biedne piłeczki). Jakimś cudem do kotlinki tej dostał się triceratops (być może jest to stegozaur, trochę ciężko się zorientować) i zdaje się, że nie podoba mu się cała ta sprawa. Zważywszy zwłaszcza na fakt, że z boku leżą kości jego odwiecznego wroga - tyranozaura. Jako przedpotopowiec wrzucasz do tej doliny piłkę, a właściwie kulkę z kamienia (idealnie okrągła!), a następnie starasz się, żeby nie wpadła do przepaści. Pomocne Ci w tym będą cztery maczugi rozmieszczone w różnych miejscach doliny. Dwie z nich są standardowo umieszczone na dole ekranu, dwie pozostałe w miejscach raczej niezbyt strategicznych. Maczugami uderzasz kulkę, która wlatuje do czaszki tyranozaura, uderza w różne części ciała żywego gada, przelatuje po różnych górskich ścieżkach, zwiedza tunele, rozpala ogniska. Zdarzyć się może, że piłeczka wpadnie do strumyka i spłynie na sam dół ekranu. Czasem otrzymuje się misję zabicia piłką niebezpiecznego stwora. Jest to wredny i dość ruchliwy szczur, który nie daje o sobie zapomnieć, wykrzykując coś co jakiś czas. Z ciekawych momentów można podkreślić także ten, w którym triceratops (lub stegozaur, jak już wspomniałem) połyka kulę. Parę chwil później wraca ona do gry, wylatując z przeciwnej strony gada niż wleciała. Bardzo nieprzyjemna może być zamiana kamienia na gumę. To jest po prostu straszne! Piłka lata po ekranie w takim tempie, że trudno ją zauważyć, nie mówiąc już o trafieniu.



Kolejnym stołem jest Prelude Pinball Present. Jest to jedyny standardowy stół w tej grze. „Standardowy" nie oznacza bynajmiej typowy. Chodzi mi o to, że tak jak w każdym innym bilardzie, także i tutaj metalową kulkę odbijasz klasycznymi flipperami. Inność stołu polega na urozmaiceniu przeszkód. Masz tutaj do wyboru pozakręcane rampy, bonusowe jaskinie, klapki do zbijania. To były rzeczy już znane, teraz kolej na te mniej znane. W górnej części stołu znajduje się pomiejszony stół z piłkarzykami. Mecz rozpoczyna się w momencie wpadnięcia tutaj piłki. Piłkarze odbijają ją, starając się trafić do bramki. Od czasu do czasu na ekraniku można zobaczyć powtórkę jakiejś ciekawszej akcji. Z rzeczy wartych godnych odnotowania jest także talerz anteny satelitarnej. Bardzo efektownie wygląda piłka poruszająca się w jego wnętrzu. Blat stołu pokrywają obrazki o tematyce multimedialnej, są tutaj telefony, komputery, monitory, fragmentu przekazów TV, a także dodatki, jak frytki, napoje itp. Bardzo ładnie wygląda monitor z animowanymi scenkami. Gafika stołu jest troszkę ładniejsza niż poprzedniego, jest jakby bardziej wyrazista. Muzyka za to jest dużo, dużo lepsza! Jest po prostu genialna!

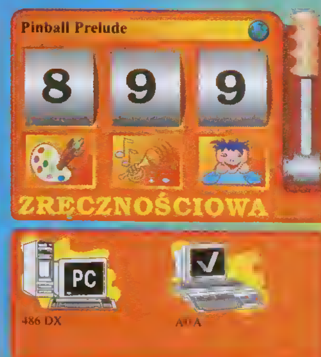
Ostatnim blatem (niestety są tylko trzy) jest Prelude Pinball Future. Grafika jest odlotowa! Tematyka dotyczy przyszłości. Jako podkład graficzny masz futurystyczne miasto pokryte chmurami, a może smogiem? Piłkę, a właściwie robota, odbijasz świetlnymi mieczami. Efekty dźwiękowe zwalają z nóg! Cały stół pokryty jest wieloma szklanym platformami, dziwnymi bumperami, zabójczymi rampami. Nawet wyrzutnia kulki, przepraszam robota, wygląda zgoła dziwnie. Stół ten jest niesamowicie trudny, praktycznie nie da się grać w niskiej rozdzielczości. Należy przełączyć się na rozdzielczość wysoką, żeby móc ogarnąć wzrokiem cały ekran. Stracisz wprawdzie możliwość podziwiania szczegółów grafiki, ale trudno - coś za coś. Grafika, a także efekty dźwiękowe są tu chyba najlepsze z całego programu, a przyjemność grania psuje tylko poziom trudności (z początku nie wiadomo w co celować).

Pora wspomnieć coś o technicznej stronie programu. Jako jeden z nielicznych, **Prelude Pinball** potrafi przewijać ekran nie tylko w pionie, ale także w poziomie i to bez żadnych strat w płynności



przesuwu. Jeżeli już jesteśmy przy przesuwie, to warto zaznaczyć, że jest on genialnie płynny i zabójczo szybki, momentami nawet za szybki. Grę można prowadzić w rozdzielczości niskiej, gdzie widzisz tylko część stołu, lub rozdzielczości wysokiej, gdzie wzrokiem obejmujesz cały ekran. Grafika, co zresztą już napisałem przy opisach stołów, jest rewelacyjna. Efekty dźwiękowe i muzyka oszalamiają, aż trudno uwierzyć, że to tylko cztery kanały! **Pinball Prelude** ma jednak dwie wady. Jedną z nich jest niemożność zapisania wyników na dysku, a drugą brak opcji wyjścia z programu, przez co zmiana stołu równoznaczna jest z resetem komputera.

Sebastian Kłomski



Fly & Drive

Wydawca: US Gold

Jak wiadomo, najlepiej sprzedają się nowe gry, nikt natomiast nie chce spojrzeć na tytuły obecne już od kilku lub kilkunastu miesięcy na rynku. Wydawcy dwoją się i troją, aby uatrakcyjnić starsze gry. Jednym z lepszych sposobów są tak zwane składanki. Czyli płyty CD-ROM zawierające kilka gier sprzedawanych po stosunkowo niskiej cenie. Przedstawiana **Fly&Drive** jest o tyle interesująca, że zawiera cztery gry zgodnie z tytułowym podziałem (fly - latać, drive - prowadzić samochód). Krótko mówiąc, dwie pozwalają poszybować w przestworzach, a dwie dają szansę, aby wcisnąć gaz do dechy. Wszystkie gry mają charakter typowo zręcznościowy.





THUNDERHAWK

Najstarsza gra w zestawie. Rodzaj uproszczonego symulatora lotu śmigłowcem. Pochodzi z naprawdę odległej epoki. Nie ma w niej żadnego teksturowania ani cieniowania obiektów. Sama wektorówka. Większy nacisk położono w Thunderhawk nie na realizm symulacji, lecz na przyjemność grania. Obsługa jest dosyć skomplikowana, ale w końcu okazuje się, że właściwie chodzi tylko o to, żeby coś zestrzelić. Takimi rzeczami, jak paliwo i temu podobne, nie trzeba sobie zbytnio zawracać głowy. Rozgrywka podzielona jest na misje ze ściśle określonymi celami. Najczęściej jest to zniszczenie dokładnie określonego budynku, radaru, czołgu, itp. Po prostu standardowa robota dywersyjna. Słowem, symulator z aspiracjami zręcznościówki lub raczej zręcznościówką z aspiracjami symulatora lotu. Może nie rewelacja, ale pograć można. Tym bardziej, że gra pisana była jeszcze na 286 i na szybkim 486 chodzi jak burza.

POWER DRIVE

Przedstawicielka gier typu „drive" czyli, po ludzku mówiąc, wyścigi samochodowe. Całkiem niezła i interesująca pozycja (wersja na Amigę przedstawiona została w ŚGK 1/95). Na ekranie widoczne są dosyć spore samochodziki widziane trochę z góry, trochę z boku. Do wyboru jest jeden z sześciu samochodów. Nie są to wytwory wyobraźni autorów gry, lecz odpowiedniki rzeczywistych aut. Swego rodzaju ciekawostką jest obecność wśród nich Fiata Cinquecento. Na początek do wyboru są modele najwolniejsze. Po wygraniu kilku wyścigów można się przesiąść do szybszych wozów. Trasy w Power Drive prowadzą przez różnorodne sceneria. Od afrykańskiej pustyni, przez gęsty las, aż do śniegu po dach.

BC RACER

Kolejne wyścigi, dużo mniej poważne, niż Power Drive. W BC Racers ścigają się załogi złożone ze zwierzaków (lisy, niedźwiedzie, zające itp.). Pędzą przez lasy, pustynie i rzeczki na trójkołowcach z epoki jaskiniowej (koła z kamiennych kręgów, cała reszta z suchych gałęzi). Grę urozmaicają „dopalacze" leżące na jezdni i możliwość oddziaływania na rywali przez pokrzykiwanie na nich lub walenie ich różnymi przedmiotami (w zależności od wybranej załogi). Droga widziana jest zza pleców zawodników. Zastosowanie prymitywnego pseudo-3D pozwala na płynne „obracanie" się drogi na zakrętach, ale zawsze pozostaje ona płaska. To uproszczenie nie razi jednak w grze i doskonale pasuje do charakteru rozgrywki. O BC Racers pisaliśmy już w ŚGK 11/95.



TERMINAL VELOCITY

Zdecydowanie najlepsza gra na krążku. Futurystyczna strzelanina nad powierzchnią planet i pokładami stacji kosmicznych. Wszystko trójwymiarowe, ślicznie obteksturowane i z ekstra muzyką. Pełna swoboda lotu. Właściwie żadnych ograniczeń. Można nawet wylecieć nad chmury. Mnóstwo latających przeciwników, których da się zamienić w wielkie bum! Polatać można także w tunelach, w których największym problemem są zatrzaskujące się przed nosem śluzy i przegrody. Pod koniec większości etapów oczywiście pojedynek z tak zwanym „bosem". Szkoda tylko, że na płycie umieszczona jest shareware'owa wersja Terminal Velocity. Oznacza to, że do dyspozycji jest tylko jeden świat (w pełnej wersji są trzy) i brak możliwości włączenia tekstur w wysokiej rozdzielczości. Jako gra najnowsza, ma też największe wymagania. Przydatny przy niej jest 486 i minimum 4MB pamięci. Pełniejszego opisu gry można poszukać w ŚGK 9/95.

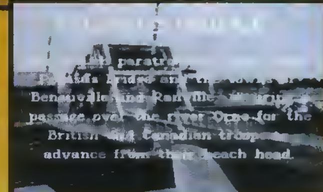
Adam Gregrowicz

PS. Ocena w metce dotyczy ogólnego wrażenia, jakie wywarły na mnie wszystkie gry razem wzięte.









Mówiąc o grach strategicznych, przed oczami mam zwykle obraz pogrążonego w zadumie człowieka, którego czoło przecinają bruzdy świadczące o intensywnym myśleniu. Od czasu do czasu wykonuje on szereg ruchów myszką, przemieszczając zapewne swoje wojska, by potem obserwować, jaki efekt całe to planowanie wywarło na nieprzyjacielu. Zaciska dłonie, nerwowo mruga oczami, nie mogąc uwierzyć, że jego atak (nie)powiódł się, pomimo przeważających/nikłych sił wroga, po czym wszystko zaczyna się od nowa. Znów kilka chwil myślenia, nerwowa atmosfera oczekiwania na pomyślny rozwój wypadków na froncie, potem załamka albo triumf. Różnie to bywa. Hmm... w ten mniej więcej sposób wyobrażam sobie właśnie gracza pracowicie spędzającego czas przy ***UFO***, ***Panzer Generalu*** lub ***Steel Panters***. Na rynku pojawiają się jednak i takie programy, do których moje wyobrażenie gracza-stratega nie bardzo pasuje. Całkiem niedawno miałem na przykład okazję zapoznać się z nowym produktem firmy **Ocean** zatytułowanym **Offensive**. Niewątpliwie jest to strategia, która jednak dostarczy Ci więcej ruchu, niż niejedna dobra zręcznościówka.

DLACZEGO TYLKO ALIANCI?

Zacznijmy od przedstawienia kto, gdzie i kiedy. **Offensive** porusza temat stary, jak sekwoje, a mianowicie II Wojnę Światową. Autorzy programu skupili się na relatywnie małym jej wycinku, tzn. na wydarzeniach, jakie miały miejsce na froncie zachodnim w latach 1944-1945. Wydarzenia te podzielone zostały na kilka dużych etapów, jak na przykład lądowanie w Normandii, czy też operacja Market-Garden. Każdy z tych etapów składa się z kolei z szeregu pomniejszych misji. Zadania, które musisz w nich wypełnić, dotyczyć mogą przechwycenia przeprawy przez rzekę (znaczy się mostu), zajęcia jakiegoś miasta, zabezpieczenia ważnego skrzyżowania itp. Mówiąc najkrócej jak można, masz po prostu zabić wszystkich Niemców znajdujących się w zasięgu wzroku. Po ukończeniu misji w nagrodę otrzymasz kod otwierający drogę do następnego etapu. Warto gdzieś je sobie zapisać, gdyż wracając po jakimś czasie do gry wystarczy wpisać dany kod i rozpocząć zabawę od miejsca, gdzie ostatnio skończyłeś. Tym samym opcja Save/Load staje się zbyteczna. Ale to tak na marginesie.

Dodatkowym atutem programu - i tu, jak sądzę, MCSM czyli Miłośnicy Ciemnej Strony Mocy zapiszczą z radości - jest możliwość kierowania działaniami Wehrmachtu. Wprawdzie opcja ta wprowadza trochę zamieszania, gdyż jak podaje instrukcja, Niemcy nie mogą wygrać, obojętnie jak mocno byś się nie starał, ale i tak myślę, że znajdą się amatorzy





OFFENSIVE

Producent: Wave Software/Ocean



Panter i Tygrysów. Natomiast zagadką pozostaje dla mnie brak etapów, w których pierwsze skrzypce grałaby Armia Czerwona. No cóż, być może w planach jest Offensive 2. A tak chciałem zobaczyć strzelające katiusze...

BITWA NA ŻYWO?

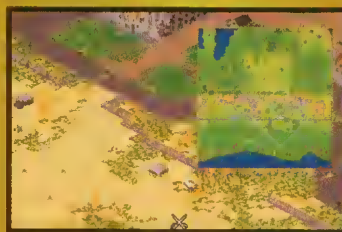
Niewątpliwie największą atrakcją programu jest stojąca na przyzwoitym poziomie trójwymiarowa grafika. Przypomina ona nieco to, co widzieliśmy w dobrze nam znanym ***UFO*** lub też nieco mniej znanym ***Jagged Alliance***. Miasta, farmy, zagajniki i pola - wszystkie te elementy tworzą wspaniałą i przede wszystkim realistyczną scenerię dla toczących się walk. Żeby wszystko wyglądało nawet bardziej dramatycznie, drzewa płoną, budynki rozwalają się na drobne kawałki pod ogniem ciężkich dział, na polach pojawiają się zaś leje po wybuchach. Do tego obrazu dodaj teraz widok uganiających się za sobą oddziałów piechoty, czołgi i działa samobieżne, transportery opancerzone wyładowane wojskiem oraz lądujących na ziemi spadochroniarzy. Wszystko to znajduje się w ciągłym ruchu, strzela, krzyczy i wybucha. Można by rzec, że przed Twoimi oczami toczy się prawdziwa bitwa. Sprawia to na ludziach, szczególnie tych przypatrujących się z boku, spore wrażenie i jedyne co może ich dziwić, to widoczne oznaki zdenerwowania na twarzy kierującego całym tym cyrkiem gracza. Spytasz się pewnie, co jest ich przyczyną? Podniecenie wywołane grą to jedno, ale niestety jest też i inna przyczyna.

CZY TO MA SENS?

Swoją wizualną atrakcyjność program w dużej części zawdzięcza temu, iż wszystko dzieje się tutaj „na żywo". Niestety, niesie to ze sobą kilka komplikacji. Najważniejszą z nich jest fakt, iż w trakcie rozgrywania dużych bitew (to znaczy takich, w których liczba walczących po Twojej stronie jednostek przekracza 20) zaczynają się kłopoty z opanowaniem walczących wojsk. Teoretycznie sprawa wygląda prosto. Wskazujesz dany oddział kursorem, obok niego pojawia się małe menu z listą czterech rozkazów, wybierasz jeden z nich i dalej już tylko patrzysz, jak żołnierze wykonują Twoje polecenie. System ten na pewno działałby wspaniale gdyby nie fakt, iż w czasie wydawania rozkazów „akcja" gry cały czas toczy się dalej. W szybko zmieniającej się sytuacji na polu bitwy praktycznie nie masz więc możliwości wydania odpowiednich poleceń wszystkim swoim oddziałom. A czas nieubłaganie biegnie naprzód, zaś Twoje jednostki giną, pozostawione samym sobie.

Pewnym, ale tylko pewnym rozwiązaniem tego problemu jest możliwość jednoczesnego rozkazywania kilku wskazanym przez Ciebie oddziałom. Niestety, w krytycznych momentach i ta opcja najczęściej zawodzi, gdyż nawet oznaczenie jednostek, którym chce się wydać jakieś polecenie zajmuje zbyt wiele czasu.

Wniosek. Pozostaje tylko jedno wyjście - musisz po prostu ograniczyć teren, na którym prowadzisz jakąś operację, do takich rozmiarów, abyś mógł kontrolować wszystkie znajdujące się (i walczące) na nim oddziały. W praktyce wygląda to tak, iż każdy z celów, jakie musisz osiągnąć w danej misji, atakujesz osobno i ograniczonymi siłami. Niestety, ta metoda również ma swój słaby punkt, jest bowiem skuteczna tylko wtedy, gdy Twój przeciwnik nastawiony jest na obronę i nie rusza się ze swoich pozycji. Jeśli to Ty znajdujesz się w defensywie, komputer z reguły nie daje Ci zbyt dużych szans. On akurat nie ma żadnych problemów z dowodzeniem dużą ilością rozrzuconych po całej planszy wojsk i wykorzystuje swoją przewagę bez litości. Ty zaś nie nadążasz po prostu z wydawaniem rozkazów swoim oddziałom. Kaput.









Niestety, to jeszcze nie koniec Twoich kłopotów. Przez cały czas zabawy chodziło mi po głowie pytanie, jak mam rozróżnić żołnierzy własnych od przeciwnika, jako że na pierwszy rzut oka wszyscy noszą identyczne mundury. Wprawdzie po dokładniejszych oględzinach rzeczywiście można dopatrzeć się różnic w umundurowaniu, problem polega jednak na tym, iż w trakcie walki nie tylko nie ma na to czasu, ale chwilami jest to praktycznie niemożliwe. Gdy dojdzie do, nazwijmy to, „walki wręcz", ustalenie w kłębiącym się tłumie kto jest kto graniczy niemalże z cudem. W takiej sytuacji może przytrafić Ci się to, co mnie się „prawie" udało zrobić - próbowałem mianowicie wydać rozkaz nie swojej jednostce. To zaś nie wpływa dobrze na morale gracza.





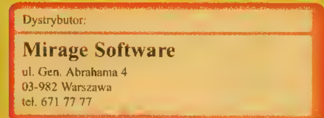
WIĘC JAK? GRAĆ?

Pomimo tych wszystkich problemów, nadal uważam, iż **Offensive** zasługuje na uwagę graczy. W powodzi strategii, których cechy wyróżniające to plansza wyglądająca jak mniej lub bardziej dokładna mapa oraz podział czasu gry na tury, **Offensive** stanowi całkiem miłą odmianę. Trzeba wprawdzie przyzwyczaić się to gry „na żywo" i „w ciemno", gdyż jak już mówiłem, trudno jest tutaj utrzymać nad wszystkim kontrolę, jednak da się to wytrzymać. Wizualne walory programu, a zwłaszcza rozmach, jaki można odczuć obserwując toczącą się bitwę, przewyższa natomiast wszystko, co mogą zaproponować inne programy strategiczne. Jedyna rzecz, której wypada jeszcze żałować, to brak opcji zapisywania „na taśmę" przebiegu walk. Można by je później odtwarzać znajomym, twierdząc, iż tak właśnie wyglądała operacja Overlord.

Piotr Orcholski









CyberJudas

Producent: Empire

Czy zastanawiałeś się kiedyś, z jakimi problemami musi codziennie borykać się człowiek stojący na czele państwa. Zapewniam Cię, że są one niemałe i na pewno chętnie zamieniłby on czasami swój fotel prezydenta lub premiera na Twoje legowisko przed komputerem. Wielu ludzi uważa wprawdzie, iż władza to sama przyjemność (sądząc po tym, jak niektórzy kurczowo trzymają się swoich stołków), jednak kierowanie losami państwa to zadanie trudne, odpowiedzialne oraz wymagające wyjątkowych predyspozycji i cech charakteru.

CEL - PONOWNA ELEKCJA

CyberJudas, najnowszy program firmy **Empire**, dokładnie przetestuje Cię na okoliczność wystąpienia u Ciebie zadatków na szefa rządu. Pozwoli Ci również sprawdzić się w roli prezydenta i to nie byle jakiego kraju, bo samych Stanów Zjednoczonych Wyobraź sobie, że właśnie wprowadziłeś się do Białego Domu, rozpoczynając tym samym trwającą cztery lata kadencję. Na Twoim biurku leży mnóstwo spraw do zalatwienia. Jedna z nich o glowę przewyższa jednak swoim znaczeniem wszystkie pozostałe. Dręczy Cię mianowicie pytanie, jak wygrać następne wybory? Wydawałoby się, że to śmieszne mówić o następnej elekcji nie rozpocząwszy jeszcze bieżącej, jednak w świecie wielkiej polityki trzeba wybiegać myślą naprzód. Jak wszyscy wiemy, podstawą każdych wyborów są głosy oddane na startujących w nich kandydatów. O nie zatem musisz walczyć. Na początku gry społeczeństwo USA zadowolone jest ze swojego prezydenta „tylko" w 50%. Twoją główną troską powinno być zwiększenie tej liczby. Szybko przekonasz się jednak, iż jest to wyjątkowo trudne. Opinia publiczna uważnie śledzi wszystkie poczynania prezydenta tak na arenie międzynarodowej, jak i w domowym ogródku i z równą uwagą odnotowuje zarówno Twoje sukcesy, jaki i potknięcia.

WEŹMY NA PRZYKŁAD BUDŻET...

...czyli jedno ze stojących przed Tobą zadań. Wymaga on zrównoważenia, gdyż wydatki znacznie przekraczają wpływy, a stan ten grozi destabilizacją gospodarki. Coś należałoby z tym zrobić, najlepiej poczynić jakieś oszczędności. Nie wolno Ci jednak zmniejszyć funduszy przeznaczonych na pomoc społeczną, gdyż społeczeństwo na pewno da Ci to odczuć za cztery lata. Pieniędzy z wydatków na obronę również nie możesz zabrać, gdyż buрzyć zacznie się armia. Inwestycje to świętość, której naruszenie grozi katastrofą całej gospodarki, zaś pomoc zagraniczna to niestety wciąż jedyny pewny sposób wywierania wpływu na inne państwa. Skądś jednak musisz wytrzasnąć te pieniądze, a wybory już za cztery lata...



SZEŚCIU WSPANIAŁYCH

W tych trudnych chwilach możesz liczyć na pomoc sześciu wspaniałych, czyli grona swoich doradców. Wśród nich znajdziesz takie szychy, jak dyrektor CIA, minister skarbu, szef sił zbrojnych, czy też doradca do spraw bezpieczeństwa narodowego. Będą Ci oni służyli radą o każdej porze dnia i nocy, jednak przy nadarzającej się okazji bez wahania mogą podstawić Ci nogę. Im bowiem również marzy się władza, a nic tak nie podnosi ich akcji, jak gafa urzędującego prezydenta. Jeśli zauważysz zatem, iż ktoś z grona Twoich doradców zacznie zdobywać punkty tylko na swój własny rachunek, będziesz musiał się go pozbyć. Może jakiś niedużу skandal? Taki, żeby gość poszedł sobie w odstawkę. W jego prywatnej, komputerowej korespondencji na pewno znajdziesz jakiegoś haka. Nie musisz być uczciwy, ważne żebyś był skuteczny.

WYKRESY, LICZBY I NUDNE RAPORTY

Jeśli już mowa o komputerach, to warto dodać, iż grając w **CyberJudas** człowiek czuje się, jakby włamał się do amerykańskiej, rządowej i na dodatek jak najbardziej prawdziwej sieci komputerowej. Przed Twoimi oczami przewiną się dziesiątki raportów, wykresów, map, zestawień i statystyk, Twoim głównym zadaniem będzie zaś uporanie się z całym tym natłokiem informacji. W rzeczy samej **CyberJudas** nieco przypomina bardzo, bardzo stare gry przygodowe, w których dominującym elementem był tekst. Tutaj również większość czasu spędzisz ślęcząc nad kilometrowej długości raportami dotyczącymi udanych (lub nie) akcji wywiadowczych, krachów na giełdzie, nowych konfliktów zbrojnych itp. Od czasu do czasu będziesz zaś musiał podjąć decyzję, wybierając jedną z kilku dostępnych opcji, po czym znów czeka Cię lektura kolejnych raportów. Nudne to jak flaki z olejem, jednak po pewnym czasie zaczyna wciągać. Zwłaszcza, gdy uda Ci się osiągnąć znaczący sukces: podbijesz Libię lub w gospodarczym wyścigu wyprzedzisz Japonię. Możliwości wygranej jest jak widzisz sporo, przegrana oznacza zaś zawsze jedno - koniec rządów po czterech latach.



KONSTERNACJA

Na zakończenie każdej recenzji staram się z reguły powiedzieć kilka słów zachęty pod adresem graczy, aby spróbowali swoich sił w danej grze. W przypadku **CyberJudas** jest to trudne, gdyż pomimo tego, iż sam program jest dobry, gier tego typu raczej już się nie spotyka. Tekst, tekst i jeszcze raz tekst pisany niestety tylko po angielsku. To w Polsce może zaś ciągle stanowić poważny problem. Jeśli już więc spróbujesz swoich sił w roli prezydenta i nie daj Boże leciutko się sparzysz, nie mów, że nie ostrzegałem.

Piotr Orcholski



CyberJudas

7 7 6

STRATEGICZNA

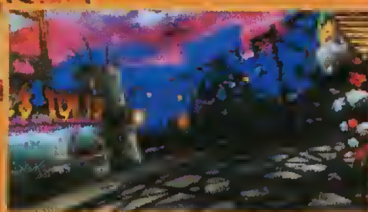


CD-ROM

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90







The Residents Bad Day on the Midway

Producent: Inscape

STAN MANIAKALNO-DEPRESYJNY

Pisząc ten opis, muszę przyznać, że jestem bardzo wkurzony. Moje zdenerwowanie graniczy wręcz ze stanami depresyjnymi, od których już niewielki krok do dokonania pierwszej próby samobójstwa. Zapytasz pewnie, co mogło tak rozzłościć i wyprowadzić z równowagi opanowanego i rozsądnego faceta, za jakiego ponoć uchodzę. Odpowiedź jest niezwykle prosta. Wystarczy od jakiegoś miesiąca spojrzeć za okno, by móc krzyknąć z poirytowania - co za nienormalna i niegodna lata pogoda! Tak, to się w głowie nie mieści, żeby pogoda odebrała nam wszelką ochotę do egzystencji. Nici z wakacyjnych planów, wypadów za miasto nad jezioro, wycieczek rowerowych, czy też imprez pod gołym niebem. Ta iście jesienna aura zapewne zmusza niejednego z Was do zwiększenia czasu przebywania przed komputerem. A przed wakacjami obiecywałeś sobie, że ograniczysz kontakt z tą niebezpieczną maszyną, jaką jest komputer. Mówiłeś znajomym i rodzinie, nadchodzi czas wakacji, czyli sportu i rekreacji. Ja też miałem takie plany, ale życie (a raczej pogoda) zweryfikowało je.

W moje ręce wpadła ostatnio gra o dość długim tytule: **The Residents Bad Day on the Midway.** Myślałem, że zmieni mój grobowy nastrój, ale nic z tych rzeczy!

NIE LUBIĘ WESOŁYCH MIASTECZEK

Wspomniany program można zaliczyć do gier o charakterze przygodowym. Producentem jest firma **Inscape**, a człowiekiem odpowiedzialnym za graficzną stronę Jim Ludtke. **The Residents Bad Day on the Midway** działa w środowisku Windows. Jego wymogi to: Windows 3.1 (lub nowszy, zalecany Win '95), 486 DX 33 MHz, CD-ROM, 256 kolorów i 8 MB RAM. Są to oczywiście minimalne wymagania. By zapewnić lepszą (patrz szybszą) pracę Twojej maszynki, musisz posiadać 16 MB RAM. Program przeznaczony jest również dla komputerów typu Macintosh.

Z intra gry dowiadujesz się, że akcja rozgrywa się w wesołym miasteczku (brak konotacji do ***Theme Park***). Fabuła przypomina troszkę film „BIG" z Tomem Hanksem w roli głównej. Młody chłopak trafia właśnie do wesołego miasteczka, gdzie za pomocą pewnej szafy przenosi się w świat dorosłych. Grę **Bad Day** rozpoczynasz w urządzeniu przypominającym wspomnianą szafę, wcielając się początkowo w postać chłopaczka o imieniu Timmy. Ma on niezwykle miłą i niewinną aparycję, ale bardzo głupkowatą czapeczkę. Kompletny brak gustu!

SEDNO SPRAWY

Okno gry jest niewielkie i zajmuje ok. 1/3 ekranu. Grafika przy rozdzielczości 640x480 jest starannie wykonana, ale nie rzuca na kolana. Również efekty dźwiękowe zaliczyłbym do średnich. Nad oknem gry znajduje się kryształowa kula przedstawiająca postać, w którą jesteś w danym momencie wcielony. Kli-kając na nią prawym przyciskiem myszki, wywołasz menu z takimi opcjami, jak nagrywanie i wgrywanie stanu gry, przerwa, głośność i wyjście z programu. Na dole ekranu pojawiają się komentarze i myśli, charakterystyczne dla danej postaci. Są one niezwykle pomocne podczas rozgrywki. Biała strzałka informuje o możliwym kierunku ruchu. Istotnym elementem gry jest zmienianie postaci, a tym samym charakteru. Każda postać odznacza się innym cechami i upodobaniami. Poruszanie się i zmiana postaci jest niesłychanie ważnym elementem programu. Wcielając się zbyt długo w jedną postać, jesteś narażony na bardzo przykre i bolesne niespodzianki. Nie wszystkie osoby mogą wstępować w określone miejsca (dlatego pamiętaj o zmianie). Na swojej drodze możesz spotykać takich dziwaków, jak:

- DIXIE - sfrustrowana mężatka, której mąż jest w stanie śpiączki;
- IKE - człowiek, który poświęcił się odkryciu prawdy;
- DAGMAR - wytatuowana striptizerkę adorowana (to chyba zbyt łagodne określenie) przez rzesze wielbicieli, oczywiście płci męskiej;
- OTTO - w młodości pośmiewisko wszystkich, teraz osobnik, przed którym ludzie czują respekt;
- LOTTIE - twarda i cwana sztuka; życie odcisnęło się na niej swoim piętnem.

Wymieniłem tylko najważniejsze postacie występujące w grze. Przeżycie i rozszyfrowanie tajemnicy tego ponurego miejsca to Twoje zadanie. Istotnym elementem gry jest upływ czasu. Co jakiś czas na ekranie, w pobliżu kryształowej kuli, ukazuje się zegar przypominający o nieuchronnym przemijaniu czasu. Jak sam tytuł gry wskazuje, masz tylko jeden dzień...

NADZIEJA

Gra **The Residents Bad Day on the Midway** nie zachwyciła mnie specjalnie. Nie do końca wiadomo, o co w niej chodzi. Denerwuje mnie zbyt mały ekran gry. Między nami mówiąc, program jest nudny, stąd moja niska ocena. Oczywiście, moja opinia jest subiektywna, na pewno znajdą się (jeżeli tak, to proszę o zawiadomienie mnie) osobnicy, dla których gra wyda się ciekawa i godna dłuższego pogrania, niż 2 godziny.

Na zakończenie, korzystając z tego, że jestem przy głosie, chciałbym zaapelować do Pogody: „Do jasnej cholery, zmień się, bo popełnię samobójstwo!"

Daniel Lisiński

PS. Artykuł ten ukaże się z pewnością w czasie, gdy na zewnątrz będzie tak długo oczekiwana upalna pogoda, dlatego odwołuje wszystkie wcześniejsze myśli o samobójstwie.





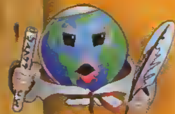












ALIEN VIRUS

Każdego roku na rynku pojawia się kilkanaście, być może nawet kilkadziesiąt nowych gier przygodowych. Nie pomylę się wiele, jeśli powiem, że trzy czwarte z nich powstaje z myślą o pecetach. Powodem tego jest fakt, że tylko te komputery nadążają jeszcze z realizacją wymagań sprzętowych stawianych przez coraz bardziej wyrafinowane gry. Ten wyścig hard- i software'owy stanowi prawdziwe dobrodziejstwo, a zarazem przekleństwo użytkowników IBM-ów. Z jednej strony człowiek zadaje sobie pytanie, czy jego sprzęt nadaje się jeszcze do czegoś, z drugiej zaś - nie martwi się o brak nowości.

Producent: Fun Software

PUSTO I CIEMNO NA STACJI ZEUS

Wróćmy do gier przygodowych. Jakkolwiek nie należę do miłośników tego gatunku, to jednak od czasu do czasu lubię pogimnastykować trochę szare komórki. Okazji ku temu dostarczył mi niedawno **Alien Virus**, program zupełnie mi nie znanej firmy **Funsoft**. Jest to, mówiąc w maksymalnym skrócie, typowa przygodówka znajdź-zbierz-połóż-i-zobacz-co-się-stanie zapakowana w rewelacyjną grafikę i równie wspaniałą oprawę dźwiękową. Ten technicznie niemalże doskonały produkt dodatkowo wspiera czarny humor autorów oraz atmosfera tajemnicy i grozy, jaką udało im się wytworzyć na stacji kosmicznej Zeus - głównym miejscu akcji.

Cała rzecz zaczyna się całkiem niewinnie. Po trwającym miesiąc patrolu wyznaczonego Ci kawałka kosmosu wracasz sobie właśnie na zasłużony odpoczynek, gdy spotyka Cię niespodzianka. Stacja Zeus, Twój macierzysty port, nie daje znaku życia, zaś cały komitet powitalny gwarnego niegdyś hangaru stanowi teraz niesprawny robot informacyjny. I to wszystko. Żadnych ludzi, żadnych śladów, żadnych wskazówek, za to szerokie pole do popisu przed Twoją dociekliwością. Musisz odkryć, co stało się z załogą, oraz dowiedzieć się, jak zapobiec grożącej światu katastrofie. Tyle przynajmniej dowiedziałem się „już" po kilku godzinach zabawy.

DLA RELAKSU I DLA NAUKI

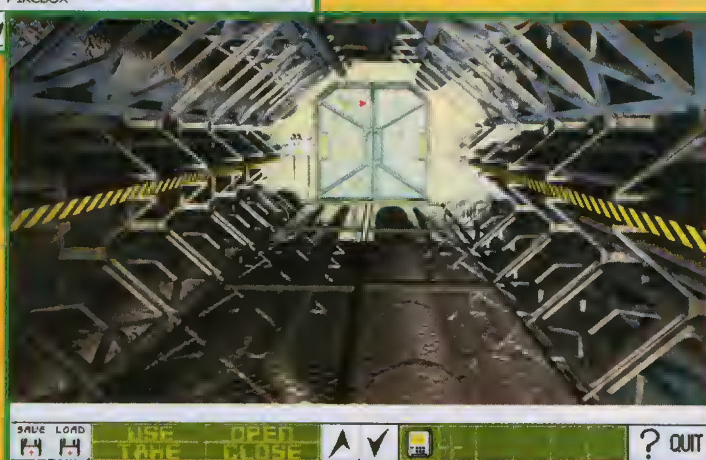
Alien Virus spełnia wszystkie kryteria doskonałej gry przygodowej. Rzecz najważniejszą, czyli zagadki, cechuje ta przyjemna właściwość, iż z jednej strony nie są zbyt skomplikowane, z drugiej zaś nie można ich rozwiązać ot, tak sobie. Postęp w grze, jak zwykle wprawdzie, opiera się na odnalezieniu właściwego przedmiotu i umieszczeniu go w odpowiednim miejscu, w **Alien Virus** masz jednak ten komfort, iż najczęściej dokładnie wiesz, czego Ci brakuje. Koszmar godzin spędzonych na bezproduktywnym graniu (czyt. łamaniu sobie głowy pytaniem: „Co ja mam teraz zrobić, do jasnej cholery!?"), rzecz uważam często spotykana wśród gier przygodowych, w tym przypadku Ci nie grozi. Ponadto, z racji tego, iż akcja gry osadzona jest na stacji kosmicznej, miejscu pełnym różnego rodzaju urządzeń technicznych, pojawiające się na Twojej drodze problemy często będą miały „techniczny" charakter. W miarę, jak będziesz coraz bardziej bmął w ciemne korytarze stacji, dowiesz się, jak połączyć przerwane przewody, uruchomić pozbawionego energii robota, czy też zapisać kod otwierający drzwi na karcie magnetycznej. I prawdopodobnie jeszcze kilku innych rzeczy. Jeśli miałeś kiedyś w ręku młotek, z tą grą poradzisz sobie na pewno.

JAK WYRZUCIĆ ŚRUBOKRĘT?

Druga rzecz, którą uważam za podstawę sukcesu gry przygodowej, to prosty w obsłudze interfejs. W tym względzie **Alien Virus** jest naprawdę prosty. Możesz „coś" wziąć, otworzyć, zamknąć lub użyć. I na tym koniec. Nie możesz nawet opróżnić swojej „kieszeni", gdyż, co samo w sobie wydaje mi się całkiem zabawne, ktoś zapomniał o poleceniu „wyrzuć". Wniosek stąd taki, że jeśli już wziąłeś jakiś przedmiot, to możesz być pewien, że













prędzej czy później przyda Ci się on do czegoś, bowiem w tej grze możesz podnieść jedynie te rzeczy, które mają do spełnienia jakąś rolę. Cała reszta to tylko statyczna, choć bardzo ładna oprawa graficzna.

OPRAWA GRAFICZNA

Niewątpliwie stanowi ona o sile programu. Na moje oko, w akcji był tutaj 3D Studio lub jakiś inny program służący do tworzenia trójwymiarowych obiektów - z rewelacyjnym jak zresztą widać efektem. Oczywiście, nie brak też sekwencji video, całkiem licznych, choć mam wrażenie, iż przy ich tworzeniu skorzystano z rozdzielczości 320x200, podczas gdy sama gra korzysta z możliwości karty SVGA. Hmm... to takie jakby małe niedopatrzenie.

I MUZYCZNA...

Bez żadnych niedoróbek wyszedł za to autorom dźwięk. Szczerze mówiąc, to właśnie odgłosy pracujących urządzeń technicznych dochodzące z różnych pomieszczeń stacji sprawiają, iż gra jest emocjonująca. Trudno to chyba zrozumieć, ale wystarczy, że posłuchasz sobie powietrza zasysanego i wypuszczanego ze skafandra próżniowego - widzisz, że jest pusty, a mimo tego cały czas oczekujesz, że się poruszy. Albo coś w środku. Doskonałe na późne godziny wieczorne, gdy jesteś sam w domu. No i masz Sound Blastera lub inną szafę grającą.

Jak już powiedziałem na początku, nie należę do sympatyków gier przygodowych, lecz mimo tego przy **Alien Virus** z przyjemnością spędziłem kilkanaście pracowitych godzin i w najmniejszym stopniu nie czuję się rozczarowny. Program ten charakteryzują wszystkie te cechy, które powinna mieć każda gra: wspaniała grafika, wspaniały dźwięk, prostota obsługi i wspaniała fabuła. Niczego więcej nie trzeba już chyba do szczęścia.

Piotr Orcholski











BATTLEGROUND: Gettysburg

Producent: Empire/TalonSoft

Jedyna poważna wojna, jaka rozegrała się na ziemi amerykańskiej, to wojna domowa, zwana również Wojną Secesyjną, lub - romantycznie - wojną Północy z Południem. Mieli Amerykanie inne konflikty, jak choćby z Meksykiem, lecz ich skala była znikoma w porównaniu z tym zdarzeniem, dlatego też to właśnie Wojna Secesyjna stała się kanwą wielu epickich dzieł, czego „Przeminęło z wiatrem" stanowi doskonały, choć niekoniecznie najbardziej chlubny przykład. Większość z tych dzieł przedstawia mieszkańców Południa jako zdegenerowanych dekadentów, którzy na bój wyruszyli tylko po to, aby móc dalej korzystać ze swoich niewolników, podczas gdy żołnierze Północy to wspaniali bohaterowie, a ich jedynym marzeniem jest uwolnienie wszystkich tyrających na posiadłościach południowców Murzynów. Prawda jest nieco inna - na przykład to mieszkańcy południowych stanów prezentowali wysoki poziom kulturalny i cywilizacyjny, a żołnierze Unii byli ciemnymi, nieokrzesanymi barbarzyńcami, którzy siłą chcieli narzucić swój porządek prawny Południu. Mimo tego to oni wygrali wojnę, albowiem posiadali potężne zaplecze przemysłowe, kopalnie i fabryki, podczas gdy Południe było regionem zdecydowanie rolniczym. Jednak zwycięstwo nie przyszło łatwo - armia Konfederatów (Południa) wkroczyła na tereny kontrolowane przez Unię (Północ), odnosząc wiele zwycięstw i zajmując ważne strategicznie miasta. Na jej drodze znalazło się malutkie miasteczko Gettysburg - ważne ze względu na to, iż w nim krzyżowało się dwanaście mniej lub bardziej znaczących szlaków komunikacyjnych. Tak się złożyło, że dokładnie w tym samym czasie do miasteczka dotarły oddziały Unii. Bitwa, która wtedy się rozegrała, zadecydowała o dalszych losach wojny i przyszłej klęsce Konfederacji.

Dwa miesiące temu, opisując grę pt. ***Battleground: Ardennes***, informowałem o istnieniu serii ***Battlegroundów***, gier strategicznych opartych na tym samym schemacie, odzwierciedlających najsłynniejsze bitwy w dziejach ludzkości. **Gettysburg**, jak łatwo się domyślić, należy do tego właśnie cyklu. Wcielasz się tu w głównodowodzącego jednej z armii - Północy lub Południa, w zależności od gustu. Gra podzielona jest na tury, które z kolei składają się z poszczególnych faz - ruchu, ataku i ostrzału. Walka toczy się na sześciokątnych polach, gdzie jeden bok pola to około stu dziesięciu metrów w skali rzeczywistej. Dowodzenie odbywa się na szczeblu pułków; jednostki posiadają współczynniki liczbowe, odzwierciedlające ich morale, siłę ognia, liczebność (w setkach żołnierzy) i jeszcze parę innych, mniej istotnych rzeczy. Ponieważ jest to klasyczna gra planszowa, wynik starcia określany jest na podstawie porównania odpowiednich współczynników (modyfikowanych na przykład przez pogodę lub teren) i symulowanego rzutu kością.

Nowość w stosunku do ***Battleground: Ardennes*** stanowi wprowadzenie różnych szyków bojowych. I tak na przykład kawaleria konno porusza się szybko, lecz nie może strzelać, a gdy zostanie spieszona, może strzelać, ale rusza się wolniej i traci zdolność do szarży. Kolejną innowacją w grze są dowódcy. Każda większa jednostka posiada swojego historycznego dowódcę, którego obecność pozytywnie wpływa na morale żołnierzy i ułatwia uporządkowanie rozbitych oraz rozproszonych oddziałów.

Podobnie jak to miało miejsce w przypadku poprzednika, w **Battleground: Gettysburg** dostępne są dwa podstawowe widoki na pole bitwy - klasyczny, czyli mapka z żetonami, oraz trójwymiarowy obraz terenu z figurkami zamiast żetonów. W obu przypadkach istnieje możliwość oglądania pola w zbliżeniu oraz oddaleniu. Jednostki wybiera się dwukrotnym kliknięciem myszy na danym polu, zaś porusza się je, klikając prawym przyciskiem w punkcie docelowym. Tak samo wyznacza się cele ostrzału i bezpośredniego ataku. Proste to, funkcjonalne i skuteczne. Do tego najważniejsze z poleceń dostępne są cały czas w okienku z malutkimi ikonkami - również rozwiązanie nieskomplikowane i użyteczne; alternatywnie, polecenia te wydawać można z rozwijanego menu. Bardzo porządnie wygląda także przygotowanie gry pod względem merytorycznym. Dostępnych jest dwanaście scenariuszy, przedstawiających kolejne etapy bitwy, przy czym niektóre z nich oferują możliwość rozegrania walki w dwóch wersjach - przy historycznym lub losowym ustawieniu jednostek. Ponadto istnieje również scenariusz trzynasty, w którym przyjdzie Ci rozegrać całą bitwę pod Gettysburgiem.

Widać, że w cyklu ***Battlegroundów*** zachodzą zmiany na lepsze, choć engine pozostaje ten sam. Na razie są to usprawnienia niemal czysto kosmetyczne, ale i tak sprawiają, że **Battleground: Gettysburg** jest niewątpliwie lepiej dopracowanym produktem, niż jego poprzednik. Mimo tego, wciąż jeszcze wiele by można w grze usprawnić - na przykład koszmarne, uciążliwe przerzucanie po planszy stert żetonów mogłoby zostać zastąpione wyznaczaniem tras przemarszu, po których jednostki przemieszczałyby się automatycznie. Tak czy siak, jest **Gettysburg** dobrą grą, zwłaszcza dla miłośników klasycznych planszówek i wielbicieli okresu wojny secesyjnej.

Michał J. Adamczak



Battleground: Gettysburg

7 | 6 | 7

STRATEGICZNA

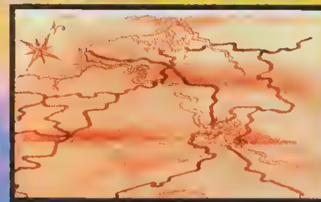
PC

386/408
8 MB RAM, CD-ROM x2
Win 3,1 lub Win '95

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

Touche - The Adventures of the Fifth Musketeer





„Trzy postacie przemykały chyłkiem w mrok. Bezszelestnie przemieszczały się w stronę gospody. Dochodziła północ, a William de Peupple wciąż nie przychodził. Zakapturzeni osobnicy zaczęli wykazywać pierwsze oznaki zdenerwowania, rozglądając się gorączkowo dookoła. Wreszcie ich cierpliwość została wynagrodzona, bowiem z jednej z ciemnych uliczek wyłoniła się oczekiwana postać. Wymienili między sobą porozumiewawcze spojrzenia i cofnęli się za załek. Gdy William przeszedł obok nich, bez zwłoki przystąpili do działania. Dwóch sprawnie złapało ofiarę za ręce, podczas gdy trzeci niespiesznie wyciągnął nóż. Ostrze błysnęło złowrogo na chwilę, by w następnym momencie zostać zatopione w ciele szlachcica..."

Proza Aleksandra Dumasa (seniora) po dziś dzień znacząco wpływa na świadomość coraz to nowych pokoleń. Rzecz jasna, jego książki czytane są głównie przez młodzież, jednak posiadają znaczącą wartość historyczną, przez co mogą być przeznaczone właściwie dla każdego. Objawia się w nich fascynujący obraz Francji XVI i XVII wieku, którą czytelnik poznaje, śledząc przygody głównych bohaterów, takich jak kawaler D'Armenthal, D'Artagnan, czy hrabia Monte Christo. Kto by jednak pomyślał, że w oparciu o twórczość tego znanego pisarza powstanie gra komputerowa? No, może niezupełnie, bowiem fabułą odbiega ona w dość znacznym stopniu od wydarzeń opisywanych w dziełach Dumasa, jednak ponad wszelką wątpliwość można stwierdzić, że klimat epoki został zachowany. Co do intrygi ta z pewnością wciągnie każdego miłośnika przygodówek, gdyż mamy tu wiele interesujących zdarzeń, szybką akcję oraz... tajemnicę. To było tak ogólnie, a teraz nieco szczegółów. Mamy rok 1562, miejscem akcji jest Francja. Tobie, Graczu, przypada zaszczytna rola Geoffroi'a, młodego muszkietera, który właśnie zaciągnął się do wojska, by służyć królowi, ojczyźnie, pomagać biednym, uciśnionym, przeprowadzać staruszki przez jezdnię... Chyba nieco się zapędziłem, jednak pewnie już wiesz, o co chodzi.

W tym celu przybywasz do Rouen, niewielkiego miasta, w którym stacjonuje garnizon ładnie ubranych panów zajmujących się machaniem ostrymi przedmiotami, takimi jak szpada. Pech chciał, (a może to zrządzenie losu?), że zaraz po dotarciu do grodu, a był to późny wieczór, znalazłeś przed gospodą umierającego mężczyznę. Krótka konwersacja ujawniła, iż jest to Willian de Peupple, bogaty i dość znaczący posiadacz pokaźnych majątków ziemskich. Ludzie, którzy go napadli, pragną przejąć jego ziemię w bliżej niesprecyzowanych zamiarach, niemniej możesz mi wierzyć, że są one niecne. Niewiele się namyślając, otworzyłeś drzwi gospody i... tak się zaczęła Twoja przygoda oraz intryga, której macki sięgają najwyższych kręgów klasy rządzącej. To zresztą nikogo nie dziwi, cóż bowiem znaczy gra, w której nie można uratować Ziemi, lub chociaż kochanego władcy (ciekawe, co na to anarchiści).

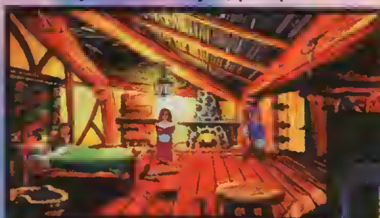
Producent: US Gold

Tak zaczynasz długą i niebezpieczną wędrówkę przez cały kraj w celu odnalezienia zabójców szlachcica i wykrycia spisku o charakterze politycznym. Cóż, takie jest życie młodego poszukiwacza przygód. Nie przejmuj się, w końcu jesteś muszkieterem i zawsze możesz liczyć na pomoc ze strony swoich towarzyszy broni. Poza tym spotkasz wielu ludzi, którzy będą gotowi Ci pomóc... za niewielką opłatą. Do takich „przyjaciół" z pewnością należy sympatyczny żebrak - Henri. Stanie się Twoim służącym na dobre i złe, o ile zainwestujesz w niego trochę gotówki.

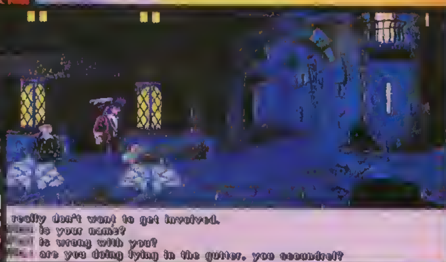
Muszę przyznać, iż produkcja ta nieodparcie kojarzy mi się z dziełem już legendarnym, jakim jest ***Monkey Island***. Typ grafiki jest bardzo podobny, a dodatkowe skojarzenia nasuwa sceneria. Okres historyczny mamy mniej więcej ten sam, nic zatem dziwnego, że postacie są ubrane podobnie, a budynki prezentują się niemal identyczny styl. Zasadniczą różnicę zauważamy w rozdzielczości. Tutaj występuje pełna SVGA, dzięki czemu wszystkie obiekty zostały bardzo drobiazgowo opracowane. W istocie, jeśli przyjrzymy się małym przedmiotom, zauważymy, jak wieloma szczegółami się wyróżniają. Niestety, nieco gorzej wygląda animacja postaci, które choć cały czas się poruszają i sprawiają wrażenie zajętych własnymi sprawami, nierzadko wyglądają trochę sztucznie. Nie chodzi mi tu nawet o to, że przebieranie nogami nie pasuje do faktycznego ruchu postępowego. Główne zastrzeżenie budzi fakt, iż niektórzy bohaterowie zostali niezbyt umiejętnie „wpasowani" w tło i otoczenie. Wystarczy wejść do karczmy i przemieścić się na sam koniec. Cóż zobaczysz? Dwóch grajków, którzy jednak wyglądają, jakby siedzieli nie w karczmie, lecz na sali kinowej przed dużym ekranem. To może drobiazg, ale myślę, że warto dbać nawet o takie z pozoru nic nie znaczące elementy. W związku z tą wadą wiąże się zresztą jeszcze jeden mankament. W niektórych sytuacjach możesz wejść bohaterem na inną postać i całkowicie ją zasłonić, wskutek czego nie da się wykonać żadnych akcji z nią związanych. To też niby nic, jednak warto zwrócić uwagę, iż pomimo sporego rozmachu gra jest jakby niedopracowana od strony technicznej. Natomiast pozostałe komponenty prezentują przyzwoity, standardowy poziom. Muzyka naturalnie jest przyjemna i nie trzeba się na ten temat dłużej rozwodzić. Wystarczy zaznaczyć, że stanowi interesujący podkład, podkreślający klimat epoki. Niewątpliwym atutem **Touche...** jest synteza mowy dobrze rozegrana aktorsko. Co więcej, przez dialogi nieustannie przebija przewrotny humor, często objawiający się nie tylko w tekstach, ale i sytuacjach. Na przykład Henri ochoczo ładuje zwłoki Williama do... osobistej sakiewki. Poza tym należy zauważyć bardzo prosty system obsługi przedmiotów i komunikacji z otoczeniem. Trzeba po prostu wybierać dowolny przedmiot i „nakładać" go na interesującą nas lokację. Ostatnio w przygodówkach królują łatwe interfejsy, lecz ten spodobał mi się szczególnie.

Touche... to przyjemna gra przygodowa zapewniająca kilka tygodni godziwej rozrywki. Co prawda, sama idea programów przygodowych jest już stara i nic tak naprawdę oryginalnego wymyślić się tu nie da, ale dzieło firmy **US Gold** czerpie z najlepszych wzorców i dlatego zasługuje na uznanie.

Piotr Bilski „Alien"











Chronicles of the Sword

ROZWIĄZANIE

Producent: Psygnosis

„Oto co powiada Morgaine:
Nosiłam już niejedno imię. Nazywano mnie siostrą, kochanką, kapłanką, mędrcem, królową. Teraz rzeczywiście stałam się mędrcem. Patrząc trzeźwo, myślę, że tymi, którzy opowiedzą zakończenie tej historii, będą chrześcijanie. Tak bowiem się dzieje, gdy baśń bierze swój początek w świecie, gdzie niepodzielnie rządzi Chrystus. Nie mam nic do zarzucenia Chrystusowi, sprzeciwiam się jedynie zdaniu jego kapłanów, nazywających Wielką Boginię demonem i zaprzeczających, jakoby kiedykolwiek władała światem. Twierdzą oni, że jej moc pochodzi od szatana. Nie zgadzam się także z tymi, którzy ubierają ją w błękitne szaty Pani z Nazaretu, kobiety rzeczywiście posiadającej wielką moc. Ci powiadają, że na zawsze pozostała dziewicą. Ale cóż dziewica mogłaby wiedzieć o smutku i znoju ludzkości? (...) A teraz księża zamknęli drzwi, które tak naprawdę, poza ludzkim umysłem, drzwiami nie były. Zrobili to, ponieważ myślą, że istnienie tego przejścia narusza prawo ustanowione przez ich Boga, który stworzył świat raz na zawsze i nikomu nie wolno zmieniać jego dzieła."

Marion Zimmer Bradley
„Mgły Avalonu"
Atlantis 1994

W poprzednim numerze ŚGK mogłeś przeczytać recenzję gry **Chronicles of the Sword** (Kroniki miecza), opartej na legendzie o królu Arturze. Dzisiaj proponuję sposób zwycięskiego jej zakończenia.

Po wstępnych animacjach, które wyjaśnią Ci, co zaszło w zamku Camelot, porozmawiaj z Lancelotem, a dowiesz się, jakie masz zadanie. Następnie idź do sali biesiadnej. Na wielkim stole z angielskiego dębu stoi świecznik. Weź z niego jedną świeczkę i zapal ją od ognia w kominku. Teraz możesz wyjść, ponieważ nic już tutaj nie zdziałasz. Po opuszczeniu jadalni musisz udać się do sali narad, czyli tej z okrągłym stołem, przy którym zasiadają rycerze króla Artura, a następnie do sali tronowej. Tu z ławy koło tronów weź pustą lampę. Otwórz swój schowek i połącz palącą się świeczkę z lampą. Wróć tą samą drogą, którą przybyłeś i wyjdź na główny dziedziniec. Gdy będziesz już na placu, skieruj się do kuźni i zabierz ze sobą leżącą na taborecie starą podkowę. Porozmawiaj z kowalem - Smithem o swoim hełmie. Po krótkiej wymianie zdań wyjdź na zewnątrz i podejdź do stajni, przy której siedzi chłopiec stajenny - Wilf. Porozmawiaj z nim, a z budynku weź dziurawe wiadro oraz łyżkę Wilfa.

Tak zaopatrzony udaj się do wieży, znajdującej się po środku dziedzińca. Jest obrośnięta częściowo uschniętym bluszczem. Gdy znajdziesz się w środku podejdź z przygotowaną lampą do pochodni, która jest inna niż reszta i kliknij na nią, a uruchomi się mechanizm otwierający stalową kratę. Jeśli krata się uniesie, zejdź w dół wieży (z lampą w ręku) i przejdź przez znajdujące się tam drzwi. Wejdziesz do dużej jaskini z jeziorkiem pośrodku. Stań na kładce i za pomocą wiadra wydobądź z wody ludzką czaszkę. Teraz przy użyciu łyżki wyciągnij z jej oczodołów tkwiące tam rubiny. Z głębi groty weź grzyby i idź aż dojdziesz do ukrytej świątyni. Ze starego kamiennego ołtarza weź złoty kielich i sztylet.

Idąc przed siebie, po schodach, dojdziesz do kaplicy zamkowej (dzięki ukrytemu w ołtarzu przejściu, otwierającemu się po uprzednim kliknięciu na nim). Wyjdź z kaplicy i przejdź przez wewnętrzny dziedziniec, z dużym kamiennym krzyżem na środku, do następnych drzwi. Po ich przekroczeniu znajdziesz się znowu w sali tronowej. Tak jak wcześniej, wróć na dziedziniec główny i skieruj swe kroki do wieży.

Gdy będziesz w środku idź na górę. Tam na płaskorzeźbie konika morskiego, ściślej mówiąc na jego oku, użyj swego miecza, a otworzy się tajne wejście do siedziby czarownika Merlina, którego miałeś szybko odnaleźć. Wyjdź przez stalowe drzwi na balkon okalający wieżę, a następnie po drabinie na poddasze. Teraz spróbuj wziąć jakąś rzecz ze stołu, a pojawi się właściciel - Merlin. Porozmawiaj z nim. Da Ci magiczny pergamin i powie, jakie masz zadanie do wykonania. Następnie zejdź na dół i wyjdź z budowli.

Udaj się do kuźni i zapłać kowalowi rubinami za hełm leżący wśród reszty oręża na stole. Wychodząc na zewnątrz, weź go ze sobą. Idź do góry, schodami wychodzącymi na dziedziniec, aż do drzwi od komnat Morgany, przy których stoi strażnik. Porozmawiaj z nim, a powie Ci, że do „przymknięcia oczu" mógłby go skłonić kufelek piwa.

Po tej wiadomości wróć na dziedziniec i przejdź do głównego zamku. Teraz możesz dostać się do komnat na piętrze i porozmawiać parą królewską, ponieważ strażnik pilnujący ich wcześniej gdzieś poszedł. Gdy już sobie porozmawiasz, zejdź na dół i udaj się do sali narad, tej z okrągłym stołem, pod którym nagle, w cudowny sposób pojawił się kufel. Oczywiście, weź go.

Ponownie wyjdź na dziedziniec (można dostać zawrotu głowy od tego kręcenia się w kółko) i podejdź do Wilfa, a powie Ci, że piwo możesz znaleźć u kowala. Kierunek karczma (bar) kuźnia. Z beczek przy drzwiach nabierz piwa do kufla. Opuść to miejsce doczes-







nych uciech i skieruj swe umęczone nogi ponownie do strażnika strzegącego pokojów złej siostry Artura. Daj mu ów BOSKI napitek (piwo czyni cuda), a zejdzie Ci z drogi.

Przejdź przez drzwi i podążaj przed siebie korytarzem. Zastaniesz na jego końcu króla (skąd on się tu wziął?). Porozmawiaj z nim i daj mu to, czego pragnie, czyli pergamin od Merlina, który mówił przecież, że nie możesz go dać nikomu prócz Morgany. Teraz musisz, nie wiedząc czemu, wrócić do czarodzieja, aby zostać wyzwanym od głupich dzieciaków. Po owym upokorzeniu ponownie idź do miejsca, gdzie straciłeś cenny dokument. A tam. Och! Kolejna niespodzianka. Pergamin leży tam, gdzie stał Artur. Pewnie go upuścił w roztargnieniu (ma przecież kłopoty z żoną). Weź go i schowaj.

Aby pokonać iluzję i dostać się do pracowni Morgany, użyj hełmu. Porozmawiaj z nią i daj jej pergamin. Po obejrzeniu ciągu animacji oraz dyskusji z Merlinem, znowu wróć do jej komnaty (sądząc z wystroju, nie cierpiała na arachnofobię). Weź ze stołu gruszkowatą fiolkę ze smoczą krwią w środku.

Teraz ponieś na umęczonych nogach swe masywne ciało i przeprowadź miłą pogawędkę z królem Arturem, a dowiesz się ciekawych rzeczy. Możesz to samo uczynić z królową, Lancelotem i Wilfem. Niestety, aby wszystko szło, jak należy, idź do strażnika, którego uraczyłeś piwem. Ten po krótkiej wymianie zdań odda Ci kufel.

Możesz już opuścić Camelot, wychodząc przez główną bramę, ponieważ strażnik jej pilnujący, podobnie jak ten od królewskich komnat, zniknął (pewnie go pędziło). Brama i krata oczywiście są już otwarte, a most zwodzony opuszczony. Idź przed siebie aż do lasu. Gdy wejdziesz między drzewa, wędruj prosto, przez grzybowy krąg Faerie, a następnie w lewo, aż znajdziesz wodospad. Tutaj nabierz wody do hełmu i wyjdź na ścieżkę, którą podążając dalej dojdziesz do budynku noszącego nazwę Studnia Ginerwy. Drzwi będą zamknięte do momentu, gdy użyjesz na nich fiolki ze smoczą krwią. Będąc w środku, przemieść swe ciało na przeciwległą stronę owego przybytku. Znajduje się tam zejście do wody. Po stoczeniu morderczej walki ze szkieletem, który nie dość, że wynurzy się z wody, to jeszcze będzie uważał Cię za świeże mięso, możesz nabrać wody do hełmu. Kiedy się z tym uporasz, możesz powrócić do Merlina, aby wręczyć mu kufel wypełniony cudownym H_2O.

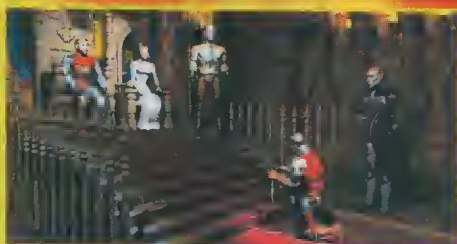




Następnego dnia, po całonocnym odpoczynku, dostaniesz od czarodzieja nowe wytyczne. Nakaże Ci mianowicie znaleźć jajo smoka, które jest drugim składnikiem potrzebnym do stworzenia Pierścienia Ochrony. Czeka Cię znowu marsz do miejsca, gdzie pokonałeś szkieletora, a tam kolejna niespodzianka - nie było rogu, a jest. Cóż, nie bądź wybredny i podnieś go. Teraz wróć na ścieżkę i w miejscu, gdzie skręcałeś w lewo (aby dojść do wodospadu) skieruj się w przeciwną stronę. Dojdziesz do jaskini bestii. Na ziemi przed pieczarą leży odłamek skały - weź go. Aby dostać się do jaskini, użyj znalezionego przy studni róg, a smok, wyglądający raczej jak dinozaur, wyjdzie z niej.

Możesz spokojnie wejść do środka. Przy wejściu, wśród ludzkich kości leży jajo, które również musisz wziąć. Idź dalej przez pieczarę, aż dojdziesz do gniazda smoka. Wyciągnij z niego gałąź. Na ścieżce nad kraterem (za gniazdem) użyj hełmu z wodą, a następnie powtórz ową czynność na jaju w gnieździe. Rozbijesz je. Pozbieraj skorupy i wróć do Camelot, aby wręczyć kolejny artefakt Merlinowi.

Czarnoksiężnik, znając Twoje niespożyte siły, poinformuje Cię o trzecim i ostatnim składniku mikstury. Jest nim bryłka złota Faerie, oddana po dobroci, aby nie zniknęła jej magiczna siła. W związku z tym jesteś zmuszony udać się do kręgu Faerie. Tam pojawiły się dwa muchomory i jeszcze jeden, bliżej nieokreślony grzyb. Podnieś je i użyj wewnątrz kręgu, a dojdzie do bliskiego spotkania pierwszego stopnia z leśnymi istotami - Faerie. Przywódcy stworów daj złoty kielich (okaże się, że to ich własność). W zamian otrzymasz tak bardzo pożądaną bryłkę złota.





Posiadając trzeci składnik, wróć do Merlina i przekaż mu go. Czarownik sporządzi Ci Pierścień Ochrony. Mając taki talizman wyruszasz wraz z Helie, byłą służką Morgany, w podróż do Lyonesse. Po pewnym czasie znużone konie muszą odpocząć. Podczas postoju Helie opowie Ci o siedzibie siostry Artura. Wieczorem, będąc nie w pełni sił, dama ta poinformuje Cię, abyś zostawił ją w obozie i dalej sam kontynuował podróż. Od tego momentu, aż do chwili, gdy przybędziesz pod dom starej wiedźmy Demidtke, nie masz wpływu na grę. Ze staruchą musisz porozmawiać. Dowiesz się, że pomoże Ci tylko wtedy, gdy przyniesiesz jej pewne przedmioty, które prawdopodobnie znajdują się w Camelot.

Wróć do ogniska przy, którym biwakowałeś z Helie, a następnie idź cały czas w lewo. Dojdziesz do kręgu Faerie (dziwne, konie prawie padły, a tu tylko chwila „z buta"). Teraz możesz już wziąć czerwone kwiaty rosnące koło ścieżki prowadzącej do studni.

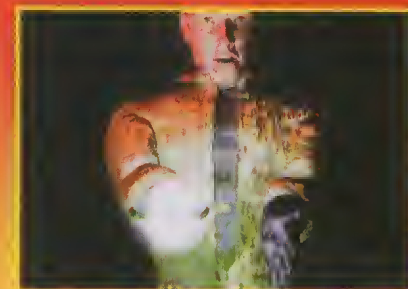
W zamku udaj się wprost do Ginerwy. Porozmawiaj z nią, a da Ci potrzebną rzecz - miseczkę do ucierania (patrz - moździerz).

Teraz czeka Cię powrotna droga do starej wiedźmy. Daj jej michę. Używając noża na chlebie, otrzymasz składnik, który również jest jej potrzebny. Następnie wiedźma wyśle Cię po miód.

Wróć do wygaszonego ogniska biwakowego. Idź do klasztoru (w dół). Na lewo, przy ulach porozmawiaj z braciszkiem zakonnym Antonim, o potrzebnym Ci miodzie. Wejdź do środka i przeprowadź konwersację z bratem stojącym obok studni. Weź z boksów dla koni (koło bramy głównej) trzcinę i namocz ją w wodzie ze studni. Z klasztornej kaplicy zabierz, leżącą na podłodze, dmuchawę. Przez wrota z kratą zejdź na dół, na plażę. Koło starego pomostu leży amfora, weź ją. Wróć do głównego pszczelarza zakonu. Namoczoną trzcinę zapal od lampy i użyj jej na pszczołach. Po tym zabiegu owady usną. W ten sposób zdobędziesz miód, który musisz zanieść Demidtke.

Gdy obejrzysz sobie jej siedzibę, opuść ją. Będziesz świadkiem pojawienia się na klasztornym dziedzińcu Morgany, która ponownie zawładnie Helie. Udaj się na plażę i skieruj do przybrzeżnej jaskini. Z pieczary zabierz linę. Idąc dalej, natkniesz się na człowieka, który za godziwą zapłatę przetransportuje Cię na drugi brzeg. Aby ją zdobyć, musisz wrócić do klasztoru. Tam mnichowi przy studni podaruj amforę, a da on w zamian coś dla przewoźnika (znowu alkohol czyni cuda). Wróć do przewoźnika i daj mu butlę, a przetransportuje Cię na wyspę.

Na plaży weź leżącą nieopodal muszlę. Idź











w prawo i mieczem załatw oślizgłego i przerośniętego węża. Po jego zwisającym cielsku wdrap się na szczyt skały i odetnij mu grzechotkę. Tak, był to tylko nazbyt duży, jak wszyscy w tej grze, grzechotnik. Teraz wejdź miedzy poskręcane drzewa i idź przed siebie, aż do kolejnego kręgu Faerie. Ponownie podnieś grzyby, a następnie użyj ich wewnątrz koła. Znowu pojawią się leśne istoty. Porozmawiaj z przywódcą grupy i podaruj mu odciętą grzechotkę oraz swój Pierścień Ochrony.

Opuść krąg i idź ścieżką w dół, aż do drzewa rosnącego na samym jej skraju, skąd weźmiesz odłamek skały. Wróć do miejsca kultu leśnych stworów i idź (do góry) oświetloną drogą. Znajdziesz się wśród osadzonych na palach ludzkich czaszkach. Wśród nich znajduje się kij bez czaszki, który musisz zabrać ze sobą. Rusz potem przed siebie, a dojdziesz do mostu nad przepaścią. Na pierwszym słupie mostu (po lewej) użyj rogu i kija. Teraz będziesz mógł przejść dalej. Aby otworzyć zamkniętą bramę, uderz w zamek znalezionym wcześniej kamieniem. Otworzą się wszystkie zabezpieczenia warowni. Po drodze weź łańcuch z bramy i wejdź do środka.

Gdy będziesz w zamczysku, skieruj się na wprost. Stoczysz walkę z Ragnarem, w czasie której zostaniesz podstępnie ogłuszony przez kolejny szkielet. Przywiązany do łańcuchów, przeprowadź rozmowę z Ragnarem - wampirem. Uważnie dobieraj słowa, bo możesz zginąć. Jeśli się wybronisz, czeka Cię niepewna pogawędka z Morganą. Nic tutaj nie wskórasz i zostaniesz wrzucony do lochu.

Skieruj się do jedynego możliwego przejścia i idź naprzód. Po drodze na ścieżce musisz znaleźć klucz i wziąć go. Teraz użyj klucza na lampionie po lewej stronie drzwi. Tak spreparowanym wytrychem (oczywiście chodzi o wyczyszczony klucz) otwórz drzwi. Klucz włóż na samym środku. Idź tak długo, aż spotkasz się z istotami Faerie. Przejdź w lewo i z sieci pająka weź włos. Wróć, kierując się w prawo. Na drugim drzewie użyj kamienia, a odłamiesz gałąź. Weź ją i wejdź między zielone ognie, a potem przez drzwi. Na czymś w rodzaju wazonu (po lewej) użyj kija. Zdobędziesz w ten sposób małą urnę. Musisz teraz wrócić do Faerie, a ich przywódcy wręczyć ową urnę i włos. Będziesz mógł w końcu zabrać swój miecz.

Udaj się ponownie do miejsca, w którym zdobyłeś urnę i przejdź przez drzwi na lewo. Rozpłataj brzuch Ragnarowi i zabierz trupowi wisior. Otwórz go za pomocą sztyletu. W tej postaci odnieś przedmiot przywódcy zielonych istot. Po przeprowadzonej przyjemnej konwersacji wróć do ciała wampira i nie przejmując się truchłem, idź dalej. W pierwszej komnacie, jaką napotkasz, podejdź do klatki ze szkieletem w środku i zabierz z niej pojemnik z wodą święconą. Wróć do leżącego Ragnara i polej go wodą święconą.

Po końcowych animacjach znowu Dobro zwycięża Zło.

RAPOL

Chronicles of the Sword



PRZYGODOWA



486 DX2/66 MHz
4 MB RAM
SVGA, CD-ROM

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03





I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

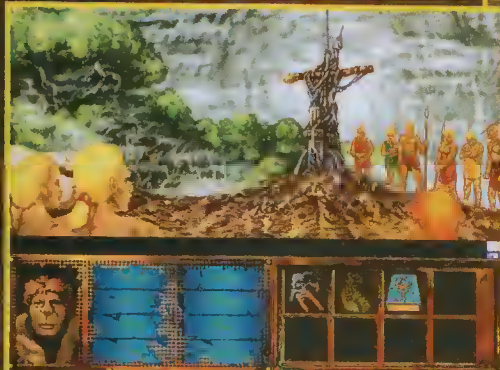
I have no mouth, and I must scream jest grą przygodową utrzymaną w klimacie popularnych ostatnio horrorów. Początkującym graczom nie znającym zbyt dobrze języka angielskiego radzę mieć włączone napisy, gdyż z samej tylko mowy na pewno nic nie zrozumiesz. Kolejność wyboru bohatera, a jest ich pięcioro, nie ma żadnego znaczenia, gdyż i tak musisz przeprowadzić wszystkie pięć postaci do końca ich etapu. Dopiero gdy wszystkie epizody zostaną ukończone, możesz stanąć do ostatecznego rozwiązania gry. Poniższy opis zawiera przygody wszystkich bohaterów znajdujących się na ekranie (zaczynając od lewej). W związku z tym, że gra jest bardzo trudna, postanowiłem dodatkowo w nawiasach podać angielskie odpowiedniki wykonywanych czynności, czyli to, co powinieneś widzieć w danej chwili na ekranie. Oczywiście tam, gdzie już wcześniej podałem podobny przykład, zrezygnowałem z ich zamieszczania. Jednocześnie chciałbym zaznaczyć, że pomimo tego opisu i tak będziesz musiał z niektórymi rzeczami się pomęczyć. Ale do cierpliwych świat należy. Zaczynamy.

Gorrister

Przeczytaj notatkę (Look at the note). Wyjdź z kajuty i udaj się do graniczących z nią dwóch komnat. Najpierw do jednej, następnie do drugiej. Otwórz drzwi (użyj opcji Push). W pierwszej kajucie weź prześcieradło (Take the sheet). W drugiej, tej najbardziej wysuniętej z prawej strony korytarza, użyj prześcieradła na prześcieradle (Use sheet on sheet).

Wyjdź z kajuty i idź do drugiej części korytarza. Wejdź w pierwsze drzwi i wyjmij spod poduszki broń (Take the pillow). Idź do sąsiedniej kajuty i przejdź do następnych drzwi umieszczonych w głębi. Z kredensu zabierz nóż (Take the knife), a u dołu pieca weź leżący widelec (Take the fork). Użyj noża na szczurach jedzących chleb (Use the knife with the rats). Weź i zjedz chleb (Use the bread). Możesz popatrzeć na truciznę oraz książkę (Look at the bottle /book). Wyjdź z kajuty i idź dalej w kierunku ekranu. Weź butelkę (Take milky fluid). Użyj widelca na silniku sterowca (Use the fork with the engine). Wróć na korytarz i skieruj się na schody (Walk to the stairs). Nożem rozetnij trzy poduszki powietrzne (Use the knife with the air bag) oraz płótno znajdujące się na końcu korytarza (Use the knife with the stitching). Nie niszcz więcej, gdyż sterowiec zamiast bezpiecznie wylądować, rozbije się. Wyjdź nowo otwartą dziurą (Use the tear). Do pierścienia przywiąż linę (Use the rope with the mooring ring). Korzystając z liny, weź swoje serce (Take the Gorrister's heart). Odetnij linę (Use knife with the rope). Wróć na schody i zobacz, że sterowiec wylądował. Pokład opuszczasz przez otwarcie klapy (Use the hatch). Idź do przydrożnej knajpki (Push the front door). Na półce stoją rozmaite napoje, między innymi whiskey. Weź ją (Take the whiskey). Włącz szafę grającą (Use the jukebox). Postępuj tak aż do momentu, gdy przesłuchasz wszystkie melodie w kolejności od 1 do 4. Wyjdź przed restaurację (Walk to the front door) i wróć po chwili ponownie. Spotkasz Harry'ego. Porozmawiaj z nim (Talk to Harry). Postaw mu drinka (Let me pour you a drink) i wypytaj o wszystko, co tylko możliwe, dolewając co jakiś czas do kieliszka. Po skończonej rozmowie udaj się do łazienki (Push the restroom). Weź szkło powiększające (Take the magnifier) leżące na pisuarze. Wróć na pokład sterowca (Walk to the ladder). Idź do jadalni i wytrzyj ręce w obrus (Use the tablecloth). Użyj lupy na szczątkach leżących na podłodze (Use magnifier with the debris). Okaże się, że znajdziesz włosy należące do Ciebie i Harry'ego. Wróć ponownie do knajpy i wyjdź tylnym wyjściem (Push the back door). Porozmawiaj z szakalem (Talk to the jackal). Gdy już wyczerpiesz wszystkie możliwe pytania i odpowiedzi, powiedz szakalowi, że nie zgadzasz się na oddanie mu serca. Otrzymasz kolejną odpowiedź, że dasz mu je w zamian za zdradzenie tajemnicy. Gdy szakal już zje serce, wówczas po otrzymaniu wiadomości udaj się ponownie do łazienki (Push the restroom). Idź do kabiny (Push the stall door) i zrób tak trzykrotnie. Ukaże się tajemne przejście prowadzące do chłodni. Na dwóch hakach wiszą Edna i Glynis. Porozmawiaj z Edną (Talk to Edna). Po skończonej rozmowie wróć do Harry'ego i dowiedz się jeszcze kilku rzeczy. Wróć do Edny i ponownie z nią porozmawiaj. Jest to najtrudniejszy fragment tej części gry, gdyż od Twoich odpowiedzi zależy jej ukończenie. Ostatnią czynnością, którą należy zrobić, to zdjąć Ednę z haka. Następnie dojdzie do szamotaniny. Kiedy Edna poprosi Cię o butelkę z mlekiem, odpowiedz, że jej nie ufasz (No, I don't trust you), a następnie (Edna, you dropped a key) i (Sorry, Edna. I don't trust you as far as I can spit). Następnie zakończ rozmowę (I've got nothing more to say to you). Podnieś klucz (Take the key). Wróć do sterowca i otwórz zamknięte drzwi zabranym kluczem (Use Edna's key with the door). Przeczytaj dziennik pokładowy (Use the log book). Po zapoznaniu się z lekturą wróć do chłodni. Mleko, o które prosiła Edna, daj Glynis (Give the milky fluid to Glynis). Następnie porozmawiaj z Glynis (Talk to Glynis). Jest to jedyny sposób na zdjęcie jej z haka. Wróć do szakala i porozmawiaj z nim. Weź łopatę leżącą na beczkach (Take the shovel). Przy beczce jest ziemia, którą należy rozkopać (Use the shovel with the ground). Zakop









ciało Glynis w powstałej dziurze (Use Glyni's body with the grave). Ponownie wróć do chłodni i zwiąż Ednę (Use the rope with Edna) i wybierz (Tie up Edna with the rope). Wradaj do sterowca. Idź tam, gdzie unieruchomiłeś silnik i przejdź dalej w prawo. Podłącz Ednę, a silnik zostanie uruchomiony (Use Edna's body with the harness). Idź na schody i używając przełącznika, napełnij worki powietrzne (Use the switch). Wróć do Edny i zastrzel ją (Use the gun with Edna). Ten etap gry jest zakończony uwięzieniem Gorristera w klatce i ogromną eksplozją.

Ellen

Wejdź do środka (Use the door) i przejdź dalej. Obejrzyj wszystkie monitory (Use the monitor). Na jednym z nich zobaczysz miejsce, w którym byłeś przed chwilą (z fontanną pośrodku). Użyj monitora (Push monitor), wówczas zobaczysz tajemne przejście. Pod monitorem z lewej strony znajdują się kable, pociągnij je (Use the wiring). Wróć do poprzedniej planszy (Walk to the opening). W miejscu, gdzie ukazało się tajemne przejście, zrób dziurę (Push the electronic bricks) i idź przez ukryte przejście (Walk to the secret passage). Przejdź do następnej komnaty i podnieś żółty kawałek ubrania (Take the yellow fabric). Za pierwszym razem Ci się to nie uda, więc ponów próbę. Idź dalej w prawo (Walk to the corridor). W komnacie znajdują się posążki. Udaj się do żółtego, znajdującego się pośrodku (Walk to the yellow artifact). Załóż opaskę na oczy (Use the yellow fabric). Zabierz niebieski klejnot (Take the gem). Udaj się do komnaty z pilnującym pucharka lwem. Nie zdejmując opaski, bez problemu zabierzesz kielich. Po tym wyczynie możesz już zdjąć opaskę. Wróć do fontanny i nabierz wody (Use the cup with the water). Wodą z kielicha napój strażnika pilnującego wejścia do sarkofagu (Use the cup with the statue). Wróć do pomieszczenia, gdzie znalazłeś opaskę. Weź szczypce z maszyny (Take the forceps), wróć do strażnika, którego napoiłeś wodą i użyj ich (Use the forceps with the statue). Zdobędziesz kość ROM. Udaj się do pokoju, w którym znajdują się komputery. Włóż kość ROM do pierwszego z lewej (Use the ROM chip with the left workstation). Użyj diamentu na komputerze (Use the gem with the left workstation). Następnie użyj komputera (Use the left workstation). Jako nowego mistrza podaj siebie. Ponownie wyjmij przeprogramowaną już pamięć ROM, używając szczypców. Oddaj pamięć ROM właścicielowi (Use the ROM chip with the statue). Spróbuj otworzyć sarkofag (Use the sarcophagus, Push the sarcophagus). Porozmawiaj teraz ze strażnikiem (Talk to the statue). Poda Ci kod, który w każdej grze jest inny! Użyj tego kodu (Use the keypad). Wejdź do sarkofagu, użyj dwukrotnie tej opcji (Use the sarcophagus). Korzystając z automatu, możesz poznać całe swoje życie (Use the controls). Po ożywieniu żółtego potwora musisz w trakcie rozmowy wybrać opcję ataku (f1ight back). Znajdziesz się teraz w przestronnej hali. Idź w kierunku ekranu i wróć do miejsca, gdzie znajduje się fontanna. Odłącz znajdujące się obok niej głośniki (speaker), które należy podłączyć do kabli (Use the speaker with the wiring) w tej dużej hali. Po wysłuchaniu wiadomości udaj się do pomieszczenia, gdzie stoją statuetki i wyjmij płytę kompaktową z posążka, w którym wcześniej był diament. Teraz idź do komputerów i włóż płytę do centralnego komputera (Use the compact disk with center workstation). Następnie użyj stacji (Use the workstation) w celu jej przeprogramowania. Ostatnim zadaniem jest powrót do windy.

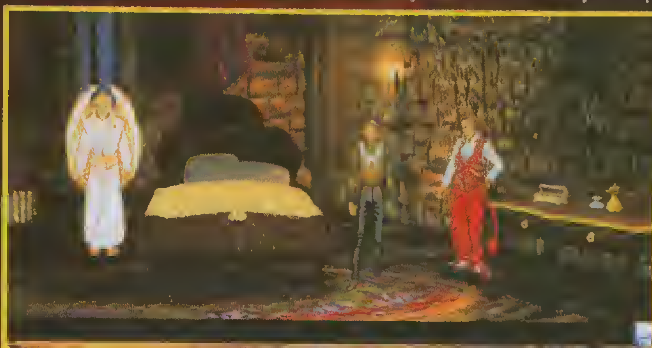
Benny

Spadnij na dół ścieżki. Idź drogą w lewo (Walk to the caves), miń jaskinie i idź dalej (Walk to the path). Znajdziesz drzewo z rosnącym na nim owocem. Zerwij je (Take the fruit). Wejdź do jaskini (Walk to the cave). W jednej z nich spotkasz matkę z synem. Daj owoc dziecku (Give the fruit to the child). Ponownie idź do drzewa owocowego, zerwij kolejny owoc i spróbuj go zjeść (Swallow the fruit). Niestety, nie będziesz mógł go przełknąć, wróć więc na chwilę i ponownie idź do drzewka. Znajdziesz następny owoc. Zerwij go i idź do jaskini. Porozmawiaj z chłopcem (Talk to the child). Następnie daj owoc matce (Give fruit to the mother). Nakarmi Cię metodą usta - usta. Teraz prześpij się trochę (Use the bed). Idź w kierunku ekranu (Walk to the path). Znajdziesz się na zebraniu plemiennym. Zapytaj najstarszego wodza, czy możesz uczestniczyć w zebraniu (Talk to the elder). Wróć na główną ścieżkę i idź na dół w kierunku nagrobków. Porozmawiaj z pierwszym z nich (Talk to Murphy's grave), następnie z drugim (Talk to Tuttle's grave) i trzecim (Talk to Thoma's grave). Trochę mądrzejszy wróć do chłopca, do jaskini i porozmawiaj z nim. Musisz mu przekazać smutną wiadomość o śmierci matki. Następnie możesz znowu położyć się spać. Z jaskini obok weź pustą torbę na losy (Take the bag). Daj ją nagrobkowi Thomas (Use the bag with Thomas grave). Teraz będziesz mógł urwać winorośl znajdującą się obok nagrobków (Use the vines). Ukaże się następny nagrobek (Brickman's grave). Idź do jaskini, z której zabrałeś torbę i spojrzyj na ekran. Dowiesz się o mającej nastąpić następnego dnia egzekucji. Idź do chłopca i porozmawiaj z nim. Następnie udaj się do ostatniej nie odwiedzanej jaskini i urwij winorośl. Obejrzyj też leżące szczątki. Weź je, dzięki czemu zdobędziesz potrzebne składniki do eksperymentu. Postaraj się teraz o owoc - zerwij z drzewa, bądź w przypadku jego braku pociągnij za linę znajdującą się nad jaskiniami (Use the twine). Idź teraz do ostatniej jaskini, gdzie znajdują się zapasy plemienia. Daj owoc pilnującemu strażnikowi w zamian za drewno (wood). Nie będzie chciał się na to zgodzić, więc sam musisz spróbować podmienić obie te rzeczy. W jaskini z chłopcem znajduje się dziura (hole). Schowaj tam dzieło, które złożyłeś z trzech zdobytych komponentów. Jest nim lalka, która będzie służyć do podmiany. Idź spać. Podczas egzekucji następnego dnia uproś najstarszego, żeby wziął Ciebie zamiast kolejnej ofiary.

Nimdok

Idź do szpitala (Walk to the hospital). Przejdź dalej na salę operacyjną (Walk to the curtain). Teraz czeka Cię operacja, tego przynajmniej od Ciebie oczekują. Weź skalpel (Take the scalpel) i idź w górę ekranu (Walk to recovery). Wyjdź przez szyb wentylacyjny (Push the event, a następnie Use the event). Weź nożyce do przecięcia drutu (Take the pliers) oraz zegarek (Take the watch). Skorzystaj z drzwi (Use the door). Znowu idź do szpitala i ponownie udaj się na salę operacyjną. Weź ze stoliczka butelkę eteru (Take the ether) i użyj go na pacjencie (Use the ether to the patient). Ze stoliczka weź także słoik z gałkami ocznymi (Take the jar). Wyjdź przed budynek. Wróć do szpitala i ze stołu zabierz pudełko z notatkami (Take the box). Miń salę operacyjną i w następnym pomieszczeniu porozmawiaj z chłopcem







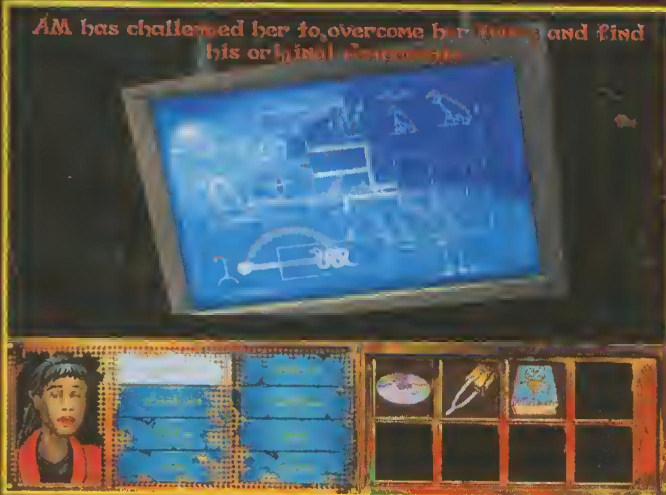




(Talk to the child). Wyjdź na dziedziniec i porozmawiaj ze strażnikiem (Talk to the prisoner). Daj mu nożyce do cięcia drutu (Give the pliers to the prisoner). Ponownie porozmawiaj z nim i jeśli nie pojawi się inna odpowiedź, idź najpierw porozmawiać z chłopcem. W rozmowie ze strażnikiem zacznij od drugiej odpowiedzi. Zostaniesz przeniesiony do obozu. Idź do bunkra (Walk to the bunker). Idź dalej w lewo (Walk to the doorway). Użyj przełącznika znajdującego się po prawej stronie (Use the switch). Zajrzyj do miejsca, gdzie przed chwilą paliło się światło (Look at the vat). Zobaczysz lusterko. Weź je (Take the vat). Następnie użyj lusterka na sobie (Take mirror). Wróć na zewnątrz i idź przez ścianę (Use the wall).

Ted

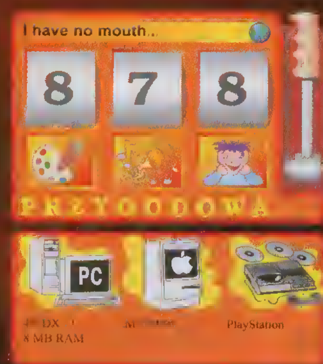
Idź do środka wieży (Walk to the entrance). Znajdziesz się w pomieszczeniu z pięcioma monitorami. Użyj tego z widniejącym na nim pałacem (Push the monitor). Zostaniesz przeniesiony do tego właśnie miejsca. Wejdź do środka (Walk to the entrance). Idź do najbardziej na lewo wysuniętych drzwi (Walk to the doorway). Mniej więcej pośrodku ekranu na ścianie wisi ikona. Obejrzyj ją i weź (Take the ikon). Wyjdź z komnaty i wejdź do następnej, graniczącej z nią. Koło łóżka leży rozbite szkło, weź je (Take the glass). Skaleczysz się - wampiry będą miały co pić. Wyjdź z komnaty i idź do następnej, położonej na wprost ekranu. Spotkasz ukochaną Ellen, śmiertelnie chorą. Porozmawiaj z nią (Talk to Ellen). Poprosi Cię o przyniesienie lusterka. Wyjdź na korytarz, użyj ikony w bocznych drzwiach (Use the ikon with the door). Następnie pchnij zbroję na drzwi w celu ich zamknięcia (Push the armor). Idź teraz do drzwi znajdujących się vis'a'vis komnaty Ellen. Porozmawiaj z kucharką (Talk to the maid). Zapytaj ją o lusterko. Odpowie Ci, że w zamian za informację chce, żebyś spędził z nią trochę czasu w... łóżku. Chcąc spełnić ostatnią wolę Ellen godzisz się na to. Po krótkiej przerwie wyjdź z kuchni i wróć do niej ponownie. Kucharka, już ubrana, będzie na Ciebie czekać. Ponownie porozmawiaj z nią. Tym razem poprosi o naprawienie pieca. Zrób to (Use the oven). Teraz znowu porozmawiaj z nią. Idź do ostatniej komnaty po lewej stronie. Przeczytaj wszystkie dostępne książki (Take the books). Najciekawszy dla Ciebie będzie dziennik (Read journal). Następnie przeczytaj książki znajdujące się w komnacie, z której zabrałeś lusterko. Idź teraz do kaplicy, gdzie była ikona. Weź świecznik (Use the sconce), a otworzy się tajne przejście. Idź przez nie (Walk to the secret passage). Porozmawiaj ze znajdującą się tam wiedźmą (Talk to the witch). Teraz musisz znaleźć zaklęcie, dlatego też wróć do książek i przeczytaj je ponownie. Po odnalezieniu zaklęcia ponownie otwórz tajemne przejście i porozmawiaj z wiedźmą. Powiedz jej zaklęcie, efektem czego będzie jej zaśnięcie. Weź kredę (Take the chalk). Użyj kredy na pentagramie (Use the chalk with the circle). Ukaże się demon - włamywacz. Zaproponuj mu interes i poproś o otwarcie drzwi do pokoju kucharki (Can you unlock the maid's bedroom door?). Daj mu kawałek szkła ze swoją krwią (Give the glass to Surgat). Ponownie go poproś o otwarcie drzwi, co zostanie natychmiast uczynione. Idź to sprawdzić i otwórz wcześniej zamknięte drzwi (Push the door). Niestety, i tutaj nie ma lusterka. Idź więc do Ellen. Zobaczysz tam diabła i anioła. Zapytaj diabła o lusterko. Niczego nowego się nie dowiesz, więc wróć do Surgata i z nim porozmawiaj. Dowiesz się, że lusterko jest w tej chwili w pokoju kucharki na obrazie na ścianie. Obejrzyj je (Look at the tapestry). Porozmawiaj ponownie z demonem w komnacie Ellen. Wkrótce między książkami znajdziesz The Divine Comedy. Tam będzie ukryte lusterko. Żeby je jednak odszukać trzeba trochę pochodzić po całym pałacu i porozmawiać zarówno z demonami, jak i aniołem. Idź z lusterkiem do Ellen i daj jej (Give the mirror to Ellen). Niestety, jej dusza poszła do piekła, idź więc do Surgata i porozmawiaj z nim. Zostaniesz przeniesiony do końca etapu.



Zakończenie

Teraz każdego z pięciu bohaterów należy uwolnić. Nimdokiem idź do przestrzeni cybernetycznej i podaj hasło - rok 1945. Otworzy się most. Przejście doprowadzi do znanego Ci pentagramu, na którym korzystając z kredy przywołasz potwora. Porozmawiaj z nim i gdy poprosi o Totem Entropii, odmów. Wymów zaklęcie i porozmawiaj z dwoma innymi zjawami. Następnie znajdź Ego i porozmawiaj z nim, pamiętając jednak o tym, żeby nie wdawać się w zbędne dyskusje. Użyj na nim zaklęcia przebaczenia. Następnie odszukaj Superego i użyj na nim lustra. Później jest Id, na której należy użyć współczucia. Końcowym krokiem jest użycie na dwóch zjawach Totemu Entropii, który spowoduje uwolnienie bohaterów. Tak oto dotarłeś do końca tej wspaniałej przygody.

Arkadiusz Matczyński





Genghis KHAN II
CLAN OF THE GRAY WOLF

Producent: KOEI

Dobre gry strategiczne to chyba największe osiągnięcie małej, japońskiej firmy **KOEI**. **Genghis Khan 2**, choć już niemłody, nadal pozostaje jej najlepszym, „strategicznym" produktem.

Konwencja ***GK2***, nie odbiega od poczciwego ***Defender of the Crown***. Cała mapa podzielona jest na szereg krain, o które przyjdzie Ci walczyć. Od razu zaznaczam, że dokładne opisanie gry zajęłoby kilkanaście stron. Po prostu **KOEI** bardzo chciała urozmaicić swój produkt, co doprowadziło do powstania bardzo rozbudowanej i skomplikowanej strategii. Dodatkową trudnością jest brak ikon i jeśli angielski nie jest Twoją najmocniejszą stroną, to szybko się pogubisz. Dlatego postaram się opisać tylko najważniejsze rzeczy, niezbędne, żeby grać i wygrać.

Tytuł gry jest nieco mylący. Zdawać by się mogło, że dla gracza z góry przeznaczono postać Wielkiego Chana. Tymczasem programiści przygotowali kilku opcjonalnych władców - od europejskich monarchów po japońskich szogunów. Do tego należy dodać trzy historyczne okresy i już mamy kilkanaście różnych startów. Należy pamiętać, że wybierając lata 1207 i 1271 decydujesz się podbić cały świat. Jeśli to zadanie Cię przerasta, spróbuj rok 1186 - podbój Mongolii. Wybierając swoje państwo, musisz wiedzieć, że nie wszyscy mają równe szanse. Kraje, które doradzam początkującym, to The Naimans, Kamakura Shogun, Angevin Kingdom, Yuan Dynasty, Mameluke Sultan. Doświadczeni mogą zaczynać z gorszej pozycji: The Jadarans, Khorezm Empire, Mongol Empire, Byzantin Empire, Sycylian Kingdom. Podczas oceniania wziąłem pod uwagę położenie, liczbę sąsiadów, armię oraz generałów.

W ***GK2*** wcielasz się w jedną konkretną postać, którą jest władca wybranego kraju. Jednostką czasu (tura) jest pora roku, podczas której Twoja postać dysponuje umownym współczynnikiem „Body" odzwierciedlającym jej aktywność polityczną. Każda akcja ma określony koszt w punktach „Body", które maleją w miarę podejmowania kolejnych akcji. Współczynnik ten odnawia się na początku następnej tury. Główny ekran gry zajmuje mapa ówczesnego świata, na której prowincje są oznaczone cyframi, a państwa - kolorami. W lewym górnym rogu znajduje się podobizna Twojego władcy, a tuż pod nią doradcy. Wszystkie informacje o prowincji, w której rządzisz osobiście, znajdziesz w ramce na dole ekranu. Główne menu umieszczone jest w pasku przy prawej krawędzi ekranu.

W opcji „Order" wydajesz rozkazy prowincjom rządzonym przez Twoich gubernatorów. Sprawy dotyczące Twojej rodziny i dworu możesz załatwić w menu „Personally". Tutaj decydujesz o podziale prowincji między namiestników, powołujesz generałów, mianujesz doradców, wydajesz swoje córki za zdolnych generałów i najważniejsze - odwiedzasz żonę. Spędzanie czasu z małżonką jest niezbędne, jeśli w przyszłości chcesz mieć zdolnych synów i zaufanych zięciów. Zresztą pełnoletni sukcesor jest warunkiem przedłużenia dynastii i kontynuowania gry. Aha, pełnoletność w ***GK2*** to 10 lat, więc nie próbuj zrobić księcia z niemowlęcia. Decyzje dotyczące armii znajdziesz w menu „Military". Kolejne menu, „Domestic", dotyczy polityki wewnętrznej twego kraju, która sprowadza się do dbania o nastroje społeczeństwa czyli współczynnik „Support". Ogólnie ludność cieszy się tylko wtedy, gdy hojnie coś rozdajesz (opcja „Give"), natomiast niezadowolenie rośnie podczas takich decyzji, jak ściąganie specjalnych podatków czy rekrutacja wojska. Poparcie spada również po klęskach żywiołowych (tajfuny, susze itp.) i jeśli spadnie poniżej 40, masz duże szanse na rebelię, co jest oznaką złego rządzenia. Dyplomacja (opcja „Diplom") jest prosta. Jeśli sąsiad jest silny, to należy postarać się o przymierze. Słabszych rywali można obłożyć trybutem lub spróbować przejąć bez walki. Przymierza przydają się również do zabezpieczania granic podczas wypraw wojennych. Oczywiście, najsilniejszym argumentem w dyplomacji jest armia, więc prędzej czy później do wojny i tak dojdzie. Dlatego cała Twoja polityka powinna być podporządkowana stworzeniu silnej i sprawnej armii.

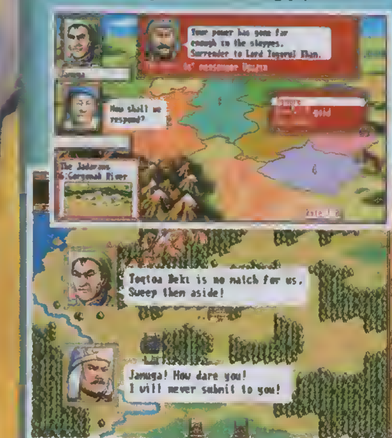
Przede wszystkim zadbaj o poziom uzbrojenia („Arms") i wyszkolenia („Train"). Najtańszą broń oferują Chińczycy, natomiast wyszkolenie - cóż, na to potrzeba czasu. Pamiętaj, nie wygrasz tej gry, jeśli oba te współczynniki nie osiągną wartości maksymalnej. To jest podstawa. Dobra armia nie musi być liczna, istotna jest jakość, dlatego postaraj się, aby w Twojej armii przeważała kawaleria (Mongołowie, nomadzi, mamelucy, łucznicy), gdyż piechota ma znaczenie tylko w Europie i krajach kultury chińskiej. Zresztą możesz się o tym przekonać w opcji „Info", „Unit", znajdziesz tam współczynniki wszystkich oddziałów występujących w grze.

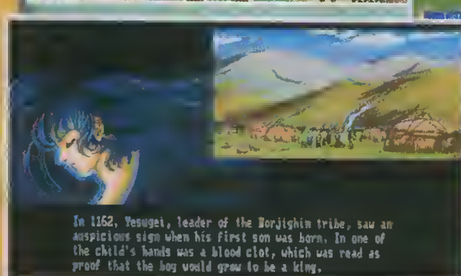
Nie da się ukryć, że organizacja armii jest bardzo kosztowna. Skąd czerpać na to fundusze? Przede wszystkim ze sprzedaży towarów kupcom, gdyż z marnych podatków niewiele da się zrobić. Ponieważ handel (opcja „Market") jest jedynym poważniejszym źródłem przychodu, powinieneś na bieżąco kontrolować ceny na rynku. W opcji „Market" można również zaciągnąć najemników, którzy są opłacalni tylko wtedy, gdy są tańsi od rekrutów.

Gdy będziesz już miał min. 12 doborowych oddziałów, możesz rozejrzeć się za zasobną prowincją godną podboju. Tuż przed wyprawą dzielisz armię na legiony - każdy po cztery jednostki. Ostatnią czynnością jest przydział żywności oraz złota, których lepiej mieć pod dostatkiem, chyba że wolisz stracić wielu żołnierzy przez dezercję. Sama kampania jest jeszcze bardziej skomplikowana. Dość powiedzieć, że autorzy gry nie poprzestali na dokładnej mapie prowincji, w której rozgrywa się batalia, ale zajęli się nawet takimi szczegółami, jak starcia między poszczególnymi legionami. Zasadnicze bitwy rozstrzygają się więc na trzecim już ekranie tej gry, co może być miarą dbałości o szczegóły. Na poziomie kampanii wzięto pod uwagę takie czynniki, jak pogoda, teren, negocjacje, zaopatrzenie, pułapki, negocjacje czy reorganizacja i łączność między legionami. Z kolei w zasadniczym starciu między legionami trzeba pamiętać o rozstawieniu oddziałów, terenie, zbieraniu rozproszonych jednostek, kończącym się dniu, zdolnościach Twoich generałów, ostrzale, szarży... Przy takiej ilości szczegółów opracowanie skutecznego sposobu wygrywania bitew wymaga po prostu czasu.

Tyle tytułem strategii grania. Oprawa graficzna i muzyczna programu wprawdzie nie stoi na wysokim poziomie, ale nie to przecież stanowi o grze strategicznej. Cóż, wygląda na to, że **Genghis Khan 2** to gra dla „rasowych" strategów i to bardzo ambitnych, więc jeśli do takich nie należysz, szybko się znudzisz. **Genghis Khan 2** ma jednak jedną dużą zaletę: jest w 95% zgodny z historią i jeśli zainteresowałeś się tym, to odsyłam Cię do drukowanego obok artykułu, w którym dowiesz się, jak to było naprawdę.

Łukasz Dominiak











KRÓTKA HISTORIA IMPERIUM MONGOŁÓW ZA PANOWANIA CZYNGIS CHANA

dodatek specjalny do gry:



TEMUDŻYN* I PODBÓJ MONGOLII

W momencie narodzin Temudżyna (ok. 1165) Mongołowie byli jednym z wielu koczowniczych ludów zamieszkujących stepy na północ od Wielkiego Muru. Dzieciństwo przyszły chan spędził u boku swego ojca Jesugeja Dzielnego niejednokrotnie narażając życie podczas wielu wojen. Po śmierci ojca w walkach z Tatarami** Temudżyn stracił poparcie i musiał szukać silnego protektora, który mógł mu zapewnić możliwość dalszej walki. Wybór padł na Tooriła - chana Kereitów. Kolejnym sprzymierzeńcem okazali się Dżadaranie - klan Mongołów pod przywództwem Dżamuki. Razem z Toorilem i Dżamuką Temudżyn rozpoczął (ok. 1195) walkę z przywódcami innych plemion. Podbój Mongolii trwał piętnaście lat, w czasie których Czyngis Chan nie raz doznawał porażek. W końcu sprytem, zdradą lub siłą podporządkował sobie wszystkie plemiona łącznie ze swoimi dawnymi sojusznikami. Formalnym potwierdzeniem władzy Czyngis Chana był wielki zjazd wszystkich chanów (Kurułtaj) w roku 1206, na którym ustalono wewnętrzną organizację nowego państwa. Mongolia była gotowa do ekspansji na zewnątrz.

CZYNGIS CHAN I PODBOJE IMPERIUM

Jest rzeczą oczywistą, że dla istnienia tak potężnego państwa, jakie zjednoczył Czyngis Chan, niezbędne były dalsze podboje. Do końca 1209 syn wielkiego chana Dżoczi podbił tureckie plemiona zamieszkujące południe syberyjskich lasów. Jeszcze w tym samym roku Mongołowie najechali tybetańskie państwo Tangutów - Hsi-Hsia. W 1211 Czyngis Chan uderzył na swojego wschodniego sąsiada - dżurdżeńskie cesarstwo Kin. Po ciężkich walkach w roku 1215 zdobyli stolicę cesarstwa - Czung-tu (dzisiejszy Pekin). Zwycięscy Mongołowie pomaszerowali dalej, zdobywając rok później Koreę. Dopiero wtedy Czyngis Chan zwrócił się na zachód, podbijając w 1218 państwo Kara-Kitai. W rok później przyszła kolej na islamskie państwo Chorezmu, które padło po dwuletnich walkach. Kolejną wyprawę na zachód poprowadzili dwaj najlepsi wodzowie Czyngis Chana: Dżebe i S beetej. W 1222 r. dotarli do Gruzji i rozbili koalicję tamtejszych plemion, a w rok później pokonali książąt ruskich nad rzeką Kałką. Dopiero po niepomyślnych starciach z Bułgarami Dżebe i S beetej wrócili do Chorezmu. W 1225 cała armia wraz Czyngis Chanem powróciła do Mongolii. Ostatnią wyprawą Czyngis Chana był ponowny najazd na Tangutów, którzy próbowali zrzucić mongolskie zwierzchnictwo. Czyngis Chan zmarł podczas działań wojennych latem 1227 r.

SZTUKA WOJENNA MONGOŁÓW

Patrząc na imponujący obraz podbojów Czyngis Chana i jego spadkobierców nie sposób nie zapytać, co było przyczyną tych olśniewających sukcesów. Dlaczego żadna armia nie mogła sprostać hordzie koczowników? Odpowiedź brzmi banalnie: wszystkiemu winna jest sztuka wojenna Mongołów, którą postaram się teraz przybliżyć.

1. Organizacja i uzbrojenie.

Typowo wojskowy charakter państwa mongolskiego bardzo sprzyjał ekspansji. Wszystkie działania jego władców były podporządkowane celom militarnym, zaś armia mongolska - zorganizowana według systemu dziesiętnego. Najwyższą jednostką był t men, liczący dziesięć tysięcy wojowników. Składał się on z dziesięciu minganów, które dzieliły się na dżauny, czyli stu ludzi. Najniższą jednostką były dziesięcioosobowe harbany. Tak dokładny podział armii dawał dowódcom mongolskim wiele możliwości w każdej sytuacji. Możliwości mobilizacyjne imperium nie przekraczały dziesięciu t menów. Typowy wojownik mongolski był uzbrojony w dwa lub trzy łuki, trzy duże kołczany, topór i rzadziej spiczasty miecz. Uzbrojenie ochronne składało się z hełmu, skórzanego pancerza i małej drewnianej tarczy.

2. Strategia.

Naturalnie, nie liczebność i uzbrojenie, lecz strategia i taktyka decydowały o sukcesach wojennych Mongołów. Drugim źródłem sukcesów było wyszkolenie wojowników, dla których wojna stanowiła jedyne zajęcie. Każda wyprawa wojenna była organizowana z największą starannością. Przed kampanią przeprowadzano bardzo dokładne rozpoznanie zarówno terenu oraz warunków geograficznych, jak i stosunków politycznych panujących w danym kraju. Plany inwazji uwzględniały również sojusze z krajami sąsiednimi lub szachowanie sprzymierzeńców napadniętego (tak było w przypadku najazdu na Polskę w roku 1241, gdyż książęta krakowscy i śląscy mogli przyjść z pomocą Węgrom). Mongołowie bezwzględnie wykorzystywali spory wewnętrzne i waśnie w obozie wroga. Ponadto plan najazdu przewidywał różne warianty i był dostosowany do warunków terenowych, sieci dróg, pory roku itp. Naczelną zasadą strategii Mongołów było zaskoczenie przeciwnika. Z drugiej strony wojsko mongolskie robiło wszystko, aby uniknąć ewentualnych podstępów ze strony wroga. Dlatego nawet najmniejsze oddziały zabezpieczały się, wysyłając przodem awangardę zwaną mangłaj czyli „czoło". Mongołowie, najeżdżając dany kraj, dzielili się na kilka korpusów (najczęściej po 1-2 t meny), atakując w bardzo szerokim pasie. Stwarzało to wrażenie wszechobecności i dużej liczebności Mongołów, a dowództwo wroga nie było w stanie przewidzieć planów najeźdźcy. Dużym atutem armii mongolskiej była szybkość przemieszczania się, którą osiągnięto głównie dzięki uniezależnieniu się od taborów (gdyż podstawą wyżywienia wojowników było mleko kobyle, którego nie trzeba było transportować). Nie sposób nie wspomnieć o wytrzymałych koniach mongolskich, które były przyzwyczajone do samodzielnego zdobywania pożywienia i innych trudów wyprawy wojennej. Konie mongolskie zdecydowanie przewyższały swoich europejskich kuzynów pod względem przydatności w czasie wojny. W dodatku każdy Mongoł był zobowiązany posiadać około 20 takich koni, które podczas marszu wielokrotnie wymieniał.

3. Bitwy.

Najchętniej Mongołowie niszczyli wojska nieprzyjacielskie w wielkich bitwach. W tym zakresie ich strategia i taktyka osiągnęła najwyższy poziom. Mongołowie okazali się mistrzami w zastosowaniu wielu szyków, przeprowadzeniu najróżniejszych manewrów i uciekaniu się do najwymyślniejszych podstępów. Przede wszystkim Mongołowie nigdy nie wdawali się w walkę w niekorzystnych warunkach. Zawsze starali się narzucić przeciwnikowi czas i miejsce bitwy. Mongolscy dowódcy przywiązywali dużą wagę do ustawienia oddziałów przed bitwą i zapewnienia łączności między nimi. Najczęściej stosowanymi taktykami było otoczenie lub pozorowana ucieczka. Natomiast w starciu bezpośrednim Mongołowie najpierw zasypywali przeciwnika strzałami i dopiero wtedy dążyli do walki wręcz. Mongołowie nie stronili również od różnych środków psychologicznych, np. w noc poprzedzającą walkę rozpalali mnóstwo dodatkowych ognisk, sztucznemu podniesieniu liczebności służyły również specjalne kukły-makiety umieszczone na zapasowych koniach. Używali także mas zapalających oraz prymitywnych gazów bojowych (np. w bitwie pod Legnicą). Mongołowie jako lud typowo stepowy nie byli specjalistami w dziedzinie zdobywania miast, ale szybko temu zaradzili, najmując całe rzesze chińskich specjalistów, którzy w tamtych czasach nie mieli sobie równych.

PODSUMOWANIE

Wypracowanie tak skutecznych sposobów walki było możliwe dzięki wieloletnim doświadczeniom z walk na stepach i asymilacji sztuki wojennej bardziej ucywilizowanych państw podbijanych. Taka synteza okazała się udanym doświadczeniem. Teraz już chyba wiadomo, dlaczego niekarne oddziały feudalnego rycerstwa nie mogły sprostać takiej potędze.

Łukasz Dominiak

*/ Temudżyn przybrał imię Czyngis Chana dopiero w trakcie walk o Mongolię, gdy jego autorytet był już szeroko uznany.

**/ Tatarzy to nazwa jednego z plemion mongolskich, sąsiadów i przeciwników Mongołów. Europejczycy w XIII w. nazywali mongolskich najeźdźców Tartarami (z łac. tartari - mieszkańcy piekieł). Nazwa ta z czasem przylgnęła do Mongołów spod znaku Złotej Ordy, zamieszkujących stepy nadczarnomorskie.







Znalazłeś się nagle w spowitym niesamowitą, jakby nieziemską poświatą korytarzu. Mnąc w dłoniach rondo wysłużonego kapelusza, rzucasz wokół nerwowe spojrzenia, usiłując przebić wzrokiem okrywającą wszystko świetlaną kurtynę. Jest cicho... Selektywnie cicho... Słyszysz jedynie leciutki szmer poruszanych wiatrem pół własnego płaszcza.

- Gdzie ja jestem, u licha? - wyrzucasz w końcu z siebie. - Czy to jest Niebo? - próbujesz zgadnąć.

- Tak, to j e s t Niebo - odpowiada Ci dystyngowany Głos.

- A co ja tu właściwie robię?

- Nie żyjesz, Tex...

Gwarantuję, że stając w szranki z przygodą zatytułowaną **Under a Killing Moon** wyprodukowaną przez **Access Software Inc.**, napotkasz znacznie więcej podobnie kłopotliwych i frapujących sytuacji. Wcielając się w postać sympatycznego detektywa, Texa Murphy'ego, staniesz przed wyzwaniem rzuconym nie tylko przez występnych ludzi, ale i budzącą grozę Potęgę Zła. Nie wiadomo, które z nich okaże się gorsze...

UNDER A KILLING MOON

Producent: Access Software Inc./US Gold

SŁÓW KILKA NA TEMAT BOHATERA

Tex Murphy jest postacią jakby żywcem wyjętą z powieści mistrzów czarnego kryminału. Posiada w sobie przymioty Philipa Marlowe, Sama Spade i Owena Yeatesa, choć w niektórych momentach, doszukać się w nim można również śladowych cech inspektora Clouseau. Nie od-biegając od przyjętego standardu, jest on cynicznym, nie stroniącym od kieliszka twardzielem, obdarzo-nym wielce swoistym poczuciem humoru i unikalnym wręcz talentem do wyszukiwania różnorakich kłopotów. Żyje sam w swoim „przytulnym" mieszkanku mieszczącym się na drugim piętrze hotelu „Ritz" przy Chandler Avenue w Old San Francisco.

„Jeśli zdążasz do San Francisco, powinieneś wpiąć we włosy trochę kwiatów". Tymi słowami zaczynał niegdyś swój przebój Scot McKenzie. W roku 2042 nie odnajdziesz już żadnych śladów po malowniczym wizerunku ukazanym w piosence. III Wojna Światowa dokonała nieodwracalnych zmian nie tylko w ziemskiej atmosferze, ale i w genach istot, którym udało się przeżyć atomowy holokaust. Tworzący nowe pokolenie ludzie, podzielili się na dwie zasadnicze rasy: Normalnych, których organizmy oparły się wpływom skażeń oraz popromiennych Mutantów. Mimo tego, życie toczy się dalej, oparte na odwiecznych zasadach miedzyludzkich stosunków, w których występek i cnota mieszają się ze sobą w równych proporcjach.

WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ BANALNIE...

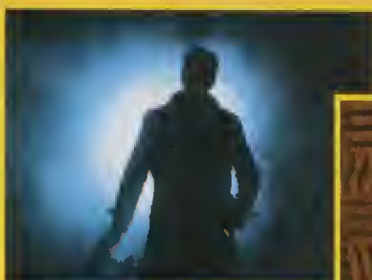
Kończą Ci się pieniądze, na wyczerpaniu są także domowe zapasy alkoholu. I na domiar złego, nawet pies z kulawą nogą nie chce zapukać do Twojego biura, aby powierzyć Ci choćby najpodlejsze zadanie.

- Jak nisko upadłeś, Tex - mruczysz, spoglądając we własne odbicie w zakurzonym lustrze. Odkąd odeszła od Ciebie żona, nie było komu chwycić za wiaderko i szmatkę od kurzu. Zresztą, mała strata. Jej i tak siedziały w głowie zupełnie inne rzeczy.

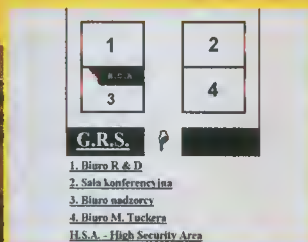
RETRO

- C'est la vie - z tymi słowami na ustach postanowiłeś wyjść z domu i rozejrzeć się po okolicy w poszukiwaniu zajęcia. Wkroczyłeś właśnie w Dzień Pierwszy.

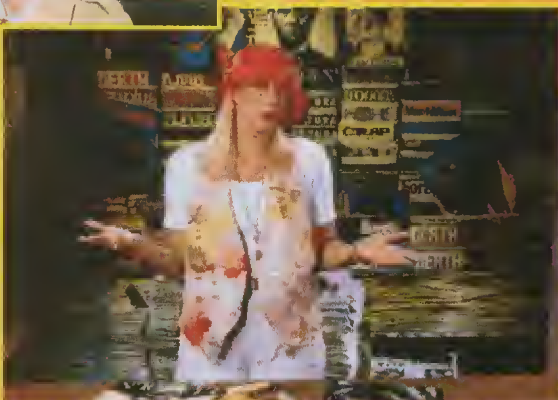
Akcja **Under a Killing Moon** podzielona jest na epizody rozgrywające się w ciągu feralnego tygodnia. Odwiedzając nielicznych mieszkańców dzielnicy, natrafiasz wreszcie na upragniony ślad przestępstwa. Niedawno włamano się do sklepu prowadzonego przez Rooka Garnera - weterana ostatniej wojny. Chłopisko z niego zrzędliwe, lecz dzięki Twojej elokwencji udaje Ci się go namówić do otwarcia kontraktu. W tym momencie przystępujesz do











żmudnej, detektywistycznej harówki. Polega ona na klasycznym sposobie poznawania otoczenia, do którego zdążyłeś już przywyknąć w trakcie kontaktów z wieloma innymi programami. W czasie fazy ruchu można zbliżyć się do wybranego przedmiotu i po przełączeniu się na tryb interaktywny dokonać jego analizy w zakresie przewidzianym potrzebami gry. Chodź więc i patrz na wszystko, gdyż uzyskasz w ten sposób wiele cennych wskazówek, zwłaszcza, że czynność ta każdorazowo opatrzona jest trafnym komentarzem Texa. Poza tym: otwieraj, bierz, włączaj i przesuwaj wszystko, co się tylko uda. Przykładaj też szczególną wagę do sposobu, w jaki prowadzić będziesz konwersację z napotkanymi postaciami. Są one źródłem najcenniejszych informacji, więc nie daj się spławić wrogo z początku nastawionemu do Ciebie porucznikowi policji - Mac Maldenowi („wejdź" mu na ambicję) i praw liczne komplementy damom. O tym, czy Murphy zdoła rozwikłać postawione mu zagadki, zależeć będzie w pełni od Twojej pomysłowości.

ZOSTAŁO JESZCZE SZEŚĆ DNI

Nie oznacza to wcale, że czas spędzony z grą zacznie Ci się dłużyć. Wykluczone! Narastający falowo dramatyzm akcji połączony z doskonałą muzyką i niepowtarzalną atmosferą (przywodzącą na myśl przebojowy film Ridleya Scotta: „Blade Runner"), zapewni Ci wielogodzinną porcję emocji,



Brother Marcus:

We are seekers of purity who will abide no defect in spirit or form. The time is close at hand--your work was exemplary and adhered in every detail to the holy prophecies. Now that we have the sacred relic in our possession, our plans can be carried out.

I regret that you had to eliminate DuBois. Alas, such is the folly of man. Schanzee is being held on the Moon Child and will pay dearly for her treachery. Also, as feared, Brother Thaniel was not genetically suitable for our Order and had to be retired.

Now your instructions. Go to the Bastion of Sanctity (Long: 122° 47' 11", Latit: 41° 28' 6"). Upon arriving, the Chameleon will provide transport, though he will not travel with you to the Moon Child just now, as he has other business to attend to before joining us.

Godspeed Brother.

zarówno estetycznej, jak i intelektualnej natury. Schemat, według którego rozwija się wątek sensacyjny, da się jedynie porównać do zasady kostek domina, gdzie poruszenie jednego elementu konstrukcji, wywołuje lawinową reakcję ze strony pozostałych części. I tak odnalezienie bransolety skradzionej ze sklepu Rooka pchnie Cię w wir wydarzeń, w których staniesz się odpowiedzialny za losy niemalże całej ludzkości.

GDYBYŚ POTRZEBOWAŁ POMOCY

Za kolejną pozytywną cechę programu uważam przyjęty przez twórców system punktacji umożliwiający korzystanie z podpowiedzi. Opcja HINT, do której możesz (ale nie musisz) odwoływać się w przypadku utknięcia w „martwym punkcie", pomoże Ci w wybrnięciu z kłopotu. Wskazówki owe kosztują jednak utratę określonej liczby punktów premiowych.

Ponadto, „wygodniejsi" gracze mogą uruchomić grę z hasła: EASY, co pozwala na swobodny





dostęp do każdego dnia rozgrywki bez zachowania chronologii wydarzeń. Ten miły gest ze strony programistów zaoszczędzi co niektórym spo-ro nerwów związanych z oczekiwaniem na tak zwany: „opis przejś-cia". Apeluję jednak o nie poddawanie się złym emocjom, gdyż samodzielne rozwiązanie zagadki kryminalnej przynosi nieporównywalnie większą satysfakcję.

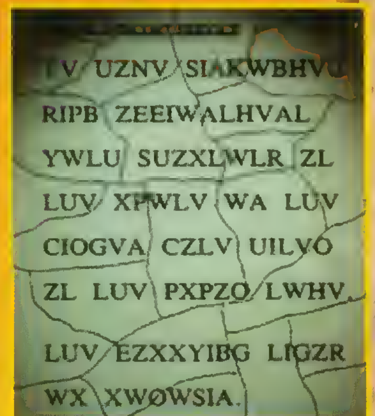
WYBIEGAJĄC W PRZYSZŁOŚĆ

Dokonujący się na naszych oczach energiczny rozwój techniki komputerowej, pozwala wnioskować, że już w niedługim czasie do lamusa odejdą „rysowani" bohaterowie przygód. Coraz częściej spotykamy się programami realizowanymi za pomocą sekwencji filmowych z udziałem artystów z krwi i kości. **Under a Killing Moon** jest tego dobitnym przykładem i choć niektóre ujęcia mogą jeszcze nieco „razić" oczy pewną sztucznością, wszystko jest na dobrej drodze ku temu, byśmy zaczynając konwersację o nowo zakupionej grze, rozpoczynali ją słowami:

„W rolach głównych występują: Tex Murphy - Chris Jones Colonel - Brian Keith Chameleon - Russel Means Sal Lucido - Doug Vandegrift Chelsee - Suzanne Barnes i inni.

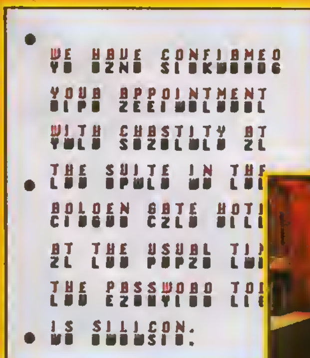
Głosu Texowi użycza - James Earl Jones.

Muzyka - Jon Clark, Eric Heberling, Larry Bastian".



Wierząc, że przyszłość taka jest już bliska, życzę Ci tymczasem wspaniałej zabawy z **Under a Killing Moon.**

Robert Wegrzyniak





circumstances
are progressing smooth
that Murphy was able
He probably doesn't
him immediately.
afraid to deal with
stion of Sanctity and



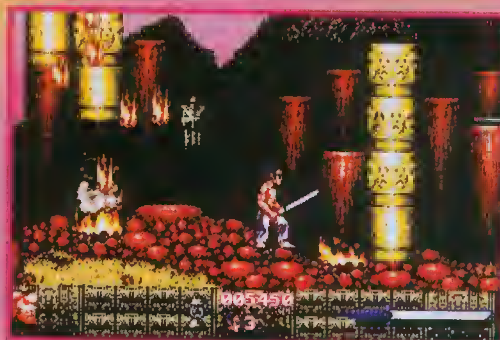






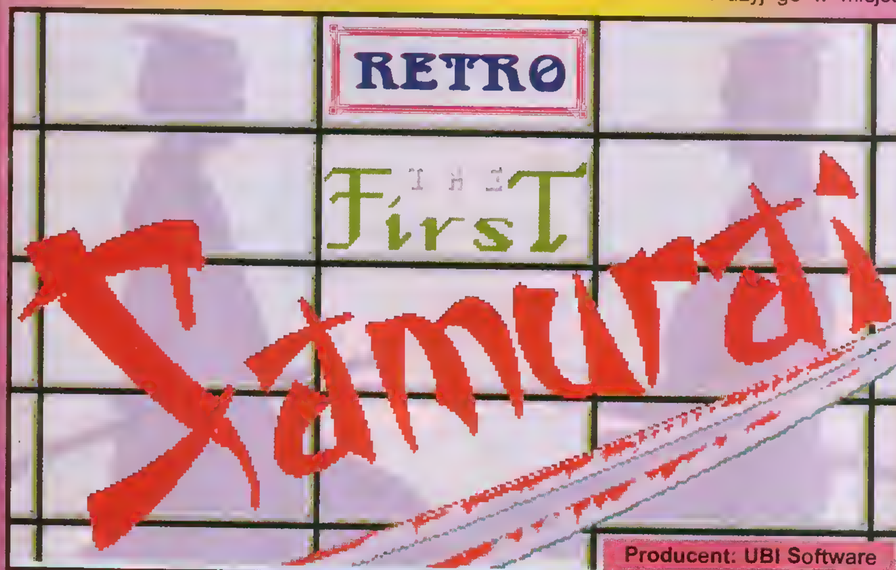


Na samym początku należy zaznaczyć, że **First Samurai** jest nowością tylko na Polskim rynku, gdyż na Zachodzie gra ta została wydana kilka lat wcześniej. Wtedy też **First Samurai** był przełomem wśród platformówek. Rewelacyjna grafika, świetna muzyka, płynność animacji to główne jej walory. Ale to przecież przeszłość. Teraz jest rok 1996 i króluje ***Mortal Kombat 3*** z superdynamiczną grafiką. Tak więc z oczywistych względów, zanim przystąpiłem do rozgrywki, zastanawiałem się, czy **First Samurai** to aby nie przeżytek i czy w ogóle warto w to grać. Na szczęście okazało się, że pomimo upływu czasu bijatyka ta niewiele straciła na swojej świetności, choć oczywiście trudno dziś nazwać ją NUMBER ONE.









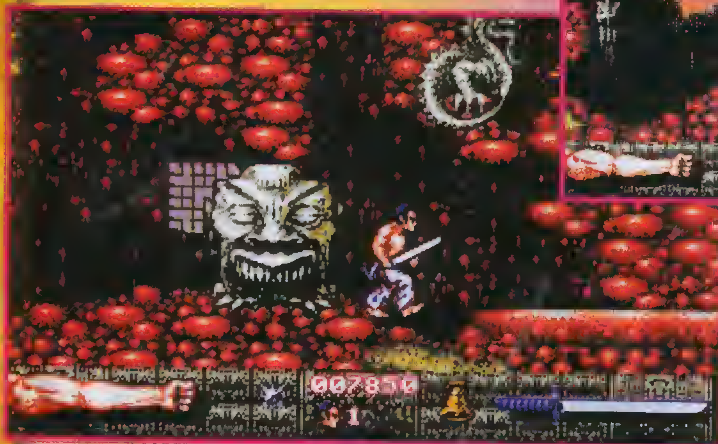
Pamiętałem jeszcze z czasów amigowskich, że gra nie była łatwa. Nie wystarczyło tylko iść w prawą stronę ekranu i zabijać wszystko, co pojawia się na drodze - trzeba było jeszcze czasem pogłówkować. Oprócz wspomnianego miecza w trakcie gry można znaleźć różne przydatne rzeczy, takie jak gwiazdki, topór, nóż, granaty, lampę. Podczas wędrówki bohater mija duże dzbany, po których aktywowaniu można kontynuować grę od tego momentu, w którym się ostatnio było. Do pokonania czeka Cię dziesięć poziomów, a celem całej tej wyprawy jest dotarcie do osobnika, który zabił Twojego Mistrza i unicestwienie mordercy. Na zachętę opiszę sposób przejścia pierwszej z misji.

Do odnalezienia są cztery kawałki drewna. W miejscu, w którym rozpoczynasz, zejdź na dół. Pozabijaj kilka ptaków aż do momentu uzyskania miecza. Następnie rozbij cienką warstwę ziemi i skocz na dół. Teraz przesuwając się dołem w prawą stronę, musisz dojść do kawałka drewna i zebrać je. Wyjdź na powierzchnię, znajdź fiolkę z eliksirem i wypij ją. Idź w kierunku wodospadu. Weź dzwon i użyj go w miejscu, gdzie jest mały aktywny wulkan. Cofnij się w lewą stronę do wodospadu i zejdź na dół, zabierając drugi fragment drewna. Udaj się do kolejnego wodospadu z dzwonem w kieszeni. Przeskocz wodospad (możesz także iść dołem). Zejdź na dół i udaj się w prawo. Po zaktywowaniu kolejnego dużego dzbana rozbij ścianę i skocz na dół. Po kamieniach wejdź na górę. Idź w lewo do kolejnego drewienka znajdującego się w palenisku. Cofnij się do kamieni i rozbij podłoże. Wylądujesz na drzewku nad ogniskiem. Przeskocz ognisko z lewej strony i skocz na dół, lądując dokładnie na skalnej półce. Użyj dzwonu przy spadających kamieniach i idź po drewienko. Będąc już na powierzchni, skieruj się na szczyt wzniesienia i wskocz na wysepkę z lewej strony, skąd weź ostatnie drewno. Zejdź na dół, idź do wodospadu. Użyj drewna i dzwonu, przejdź przez most i zabij smoka.

Mam nadzieję, że zachęciłem Cię do tej gry. W końcu rzadko się zdarza, aby rzecz stara wciąż jeszcze fascynowała. Jeśli jesteś w dodatku miłośnikiem gier platformowych (czy tacy jeszcze istnieją? TAK!), to **First Samurai** nie zawiedzie Twoich oczekiwań. Polecam.

Arkadiusz Matczyński







First Samurai
7 7 8
ZRĘCZNOŚCIOWA

PC
286
640 kB RAM
VGA, CD-ROM

1 MB RAM

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

Mel ~~FIDO~~ na tropie...



29 SIERPNIA 1997 ROKU ŚWIAT ZOSTANIE ZNISZCZONY WYBUCHEM NUKLEARNYM. CI, CO PRZEŻYJĄ, NATKNĄ SIĘ NA NOWE ZAGROŻENIE - TERMINATORY!

HELOŁ! PRZYSTOJNIAKU!

?

MOŻESZ MI MÓWIĆ TERMINATORINA, PIĘKNY, STALOWY CHŁOPCZE.

ZASKOCZONY WIDOKIEM BŁYSZCZĄCEJ ŚLICZNOTKI, ROBOT NIE WYCZUWA NA CZAS, CZYHAJĄCEGO ZA PLECAMI NIEBEZPIECZEŃSTWA.

DZYŃ!

WPADŁEŚ, KONSERWO!

HA! ŚWIETNA ROBOTA, SKOLMAN! TOTALNE ZASKOCZENIE!

MYŚLISZ, MEL, ŻE DA SIĘ GO PRZEROBIĆ NA ROBOTY KUCHENNE?

JEŚLI NIE - PRZEPROGRAMUJEMY GO NA BABCIĘ KLOZETOWĄ

SKOL-MEL ZŁOM

TXT I GFX: ŚLEDZIU



Między nami, graczami...

Podczas jednej z ostatnich moich „terenowych dysput nawracających na prawdziwą wiarę", aby wyjaśnić fenomen gier komputerowych, musiałem się odwołać do przykładu. Ponieważ dyskutant był zapalonym miłośnikiem fantastyki, dla porównania obrałem tę właśnie dziedzinę. Przede wszystkim uświadomiłem gościowi, że podobnie jak literatura SF, która na początku lat 80. przeżywała w Polsce (i nie tylko) swój wielki boom, tak dokładnie ten sam mechanizm odnosi się do gier dzisiaj. Szaleństwo jest tak powszechne, że przerosło ono nawet oczekiwania samych producentów software'u. Dowodem na to są ogromne wpływy ze sprzedaży gier, przewyższające obecnie wpływy z kinematografii! Oczywiście, to jeszcze nie świadczy o sensowności gier. Wszakże wojny także są bardzo popularne, jeśli by mierzyć je skalą uczestnictwa zainteresowanych, a sensu nijak nie mają. Niemniej popularność, a właściwie szał popularności, jest faktem i ignorować tego nie należy.

Posługując się dalej swoim porównaniem, wspomniałem o podziałach gatunkowych oraz o klasyce gier (analogicznie jest w fantastyce). Ale i to nie wystarczyło, gdyż jak się okazało, mój rozmówca w ogóle nie rozumiał istoty gier. Tutaj, przyznam, utknąłem w martwym punkcie. Stanisław Lem, znany polski pisarz SF, twierdzi, że jeśli doszłoby do spotkania obcej cywilizacji, to porozumienie z nią byłoby niemożliwe ze względu na brak wspólnych punktów odniesienia. Ja uważam, że to samo, choć w mniejszej skali, dotyczy ludzi o różnych poglądach. No bo jak na przykład człowiekowi, który nigdy nie grał na komputerze wyjaśnić, czym są gry komputerowe?! To zupełnie tak samo, jakby chcieć porozmawiać z buszmenem o współczesnych trendach w kinematografii! (Sorry, za porównanie, Wojciechu.)

W tej sytuacji mogłem tylko oświadczyć, że moim zdaniem gry komputerowe są równorzędne w stosunku do komiksu, filmu, literatury, muzyki, malarstwa, rzeźby, a skoro tak, to również można zaliczyć je do dziedzin sztuki. Naturalnie teoretyk sztuki zaraz wyskoczyłby tu z jakąś definicją i łacnie udowodnił, że to bzdura, ale na taki wybieg zawsze można odpowiedzieć równie zawzięcie: „Wyjątek potwierdza regułę!". Poza tym jeszcze nie tak dawno z uznaniem krytyków miał problemy komiks, a wcześniej kinematografia. Dziś obydwa te gatunki, o dziwo, są przez nich uznanawane za sztukę. Wieki temu takie same problemy miała literatura, a ściślej biorąc - proza (powieści w dzisiejszej formie), a jestem przekonany, że i muzyka, i malarstwo, i rzeźba kiedyś sztuką nie były.

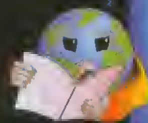
Gdyby chcieć porównać wspomniane dziedziny z grami, to okazałoby się, że istnieje między nimi wiele punktów wspólnych. Dla przykładu odwołam się do literatury. Podobnie jak w przypadku powieści, gra musi zachowywać prawa rozwoju fabuły czyli musi mieć wstęp, rozwinięcie i puentę. Bez tego byłaby nawet nie tyle niezrozumiała, co po prostu nudna (bez sensu byłoby zaczynać od pojedynku z wrogiem ostatecznym, a skończyć na najłatwiejszym poziomie). Inna sprawa, bardziej banalna, kiedy czytasz książkę, zapewne nie raz zdarzyło Ci się przestać widzieć literki składające się na słowa, a zacząłeś myśleć obrazami. Dystans między tekstem a Tobą zniknął. Czy coś Ci to nie mówi? Czy nie zdarzyło Ci się w trakcie gry tak zapamiętać w tym co robisz, że przestałeś widzieć piksele na ekranie, a zacząłeś „tam" być naprawdę? Są też różnice, świadczące o wyjątkowości tej gałęzi sztuki. W książce możesz śledzić fabułę, przyswajając wiedzę werbalnie, a co za tym idzie - teoretycznie, w grach śledzisz fabułę i... ingerujesz w nią! Jest to już teoria połączona z praktyką! Kto nie docenia tej przewagi, jest po prostu ignorantem. Jeszcze dziesięć lat temu młody człowiek czerpał wiedzę głównie z książek, spekulując na tematy hipotetyczne, dzisiaj może swoją wiedzę zweryfikować! I to jest dopiero początek drogi!

Oczywiście w niniejszym wywodzie zabrakło jednego istotnego stwierdzenia, które umożliwia dojście do takich wniosków. Otóż gry komputerowe wcale nie są w większości „rzeźnią". Owa „rzeźnia" to tylko ułamek całości - gatunek gier zręcznościowych (i to też nie wszystkich, bo chodzi głównie o strzelanki). Tak naprawdę, być może ku zdziwieniu krytyków, gry są w większości symulacjami! I to nie symulacjami w klasycznym tego słowa znaczeniu, tj. lotniczymi, ale symulacjami sprawowania władzy. I to władzy w różnej postaci - od dziedziny wojskowości, aż po gospodarkę i handel. Szok? A owszem, bo rzadko gdzie się o tym mówi. Czasem nawet sami gracze nie zdają sobie z tego sprawy. Przykłady na tę teorię? Proszę bardzo. „Civilization" (kontrola nad rozwojem cywilizacji), „Panzer General" (II Wojna Światowa), „SimCity" (wcielenie się w osobę burmistrza), „Theme Park" (kierowanie Wesołym Miasteczkiem), nawet „Populous" (udawanie pół-żartem boga). To tylko garść z całej puli hitów; tytuły, które przyszły mi w pierwszej chwili do głowy.

Oczywiście, o tym wszyskim powiedziałem mojemu dyskutantowi, ale w moim odczuciu było to już rzucaniem grochem o ścianę. Nie po raz pierwszy stwierdziłem, że kiedy podczas rozmowy z laikiem na temat gier komputerowych, zawsze w ostateczności dochodzi do momentu, w którym strona przeciwna może moją opinię przyjąć tylko na wiarę. Winę za taki stan ponosi wciąż zbyt mała wiedza panująca w społeczeństwie na temat gier. Ponadto sporo chaosu powodują mass media nie związane z branżą, dodatkowo utrudniając szaremu obywatelowi rozeznanie w temacie. Przykładem może być reportaż z „Ekspresu Reporterów", o którym pisałem miesiąc temu. Ktoś napomknie, że „znaczna część gier to rzeźnia", a później w opinii publicznej funkcjonuje utarty pogląd, że gracze to zboczeńcy, a same gry - wylęgarnia psychopatów. A przecież to zupełnie nie tak! Należy mieć tylko nadzieję, że prędzej czy później stan ten ulegnie zmianie i że domowe rozmowy o grach będą tak normalne, jak spory na temat jakości reklam ostatnimi czasy nieustannie toczone na rodzinnych i towarzyskich spotkaniach.

Gracz





KOSMICZNE ANOMALIE
Czy gry komputerowe kłamią?

Od początków swego istnienia człowiek interesował się niebem. Z początku była to fascynacja migającymi punkcikami na tle czarnej przestrzeni, potem przerodziła się ona w czysto naukową chęć penetracji Nieznanego. Ostatecznie wszelkie marzenia (no, prawie) stały się rzeczywistością. Nie tylko poznaliśmy złożoność Wszechświata, ale także postawiliśmy pierwsze kroki w kierunku podboju innych planet. To, co prawda, dopiero początek, ale już towarzyszy mu znaczący postęp w świadomości, dotyczący reakcji na otaczające nas zjawiska. Orientujemy się, co może spotkać kosmonautów na powierzchniach innych globów. W grę wchodzą nowe, nieznane światy, być może Obcy, jednak problemem numer jeden będzie najprawdopodobniej zdobywanie coraz większej przestrzeni życiowej dla rodzaju ludzkiego. Ten skomplikowany proces nie rozpocznie się z pewnością zbyt szybko, lecz już teraz opracowywane są projekty statków kosmicznych przyszłości, tworzone są coraz nowsze i śmielsze rozwiązania techniczne związane z podróżami w przestrzeni kosmicznej. Aktualne rozwiązania techniczne znacznie odbiegają jednak od tego, do czego my - Gracze - jesteśmy przywyczajeni.

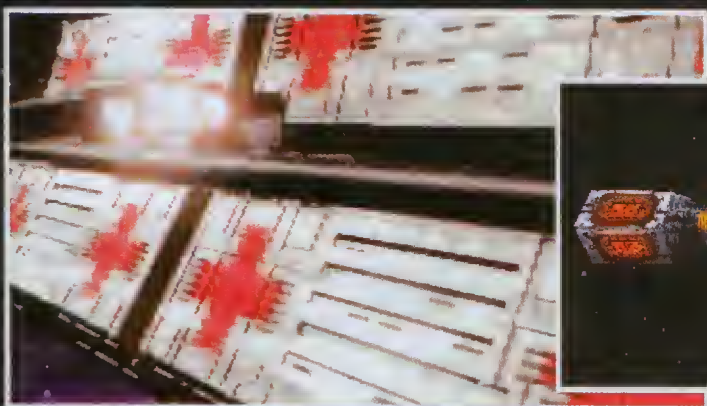
Gracz, jak zwykle, jest w dużo lepszej sytuacji od zwykłych śmiertelników, gdyż w świecie komputerów podróże na niewyobrażalnie duże odległości od kilkunastu lat są na porządku dziennym (że o dodatkowych „życiach" nie wspomnę). Już maszyny 8-bitowe oferowały podobne atrakcje (np. „Sentinel Worlds") i naturalną koleją rzeczy takie eskapady zostały przeniesione na dzisiejsze domowe komputery. Sądzę, iż temat jest na tyle intrygujący i dający do myślenia, że warto spojrzeć na sposoby wędrówek po Wszechświecie przedstawione w grach i dokonać swego rodzaju konfrontacji ze współczesną wiedzą dotyczącą powyższego zagadnienia. Być może okaże się, iż programiści to współcześni romantycy, pragnący przyczynić się do urzeczywistnienia planów podboju innych systemów słonecznych. Dość jednak wstępu, przejdźmy do konkretów. Pragnę od razu przeprosić, iż aby wyjaśnić niektóre pojęcia, będę musiał zagłębić się nieco w fizykę. Obiecuję jednak, iż nie bardziej, niż to będzie konieczne.



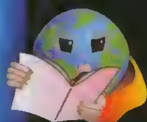
Zacznijmy od sprawy ogólnej, czyli od generalnego spojrzenia autorów i programistów na temat gwiezdnych wojaży. Z pewnością nikomu nie jest obce wyobrażenie takiego procesu. W jaki sposób okręty pokonują wielkości rzędu dziesiątków i setek tysięcy lat świetlnych? Nic prostszego. Wystarczy przesunąć jedną wajchę, by świat za przednią szybą spłaszczył się, wydłużył i w jednej chwili zniknął. Poczekamy kilka sekund i proszę, jesteśmy na miejscu. Podobny schemat istnieje podczas wędrówki na dowolną odległość. Aldebaran? Proszę uprzejmie. Gwiazda Barnarda? Nie ma problemu. Do zobaczenia na miejscu za kilka minut! Takie sceny widzieliśmy z pewnością już wielokrotnie. Lecz cóż właściwie zobaczyliśmy? Czyżby był to jakiś niezwykły sposób przemieszczania się z miejsca na miejsce? Odpowiedź będzie nieco pokrętna. Tak i... nie. Spróbujmy przeanalizować, na czym właściwie polega fenomen tak szybkiego poruszania się we Wszechświecie.



Otóż zasadniczo dostrzegamy trzy podstawowe rodzaje przemieszczania się po kosmosie. Pierwszym z nich jest osiągnięcie prędkości znacznie większej, niż prędkość światła. W literaturze jako pierwszej sięgnięto po techniki prędkości nadświetlnych, jednakże dopiero kinematografia pokazała spragnionemu wrażeń odbiorcy, w jaki sposób pokonamy barierę odległości. Statek Enterprise na rozkaz zwiększa swoją długość i znika w otchłaniach Wszechświata. Niszczyciele w „Star Wars" przyspieszają do tego stopnia, że pojedyncze punkty gwiazd stają się liniami prostymi. Wiele innych obrazów pokazuje mknące przez przestrzeń produkty marzeń ludzkich (np. „Cocoon", „My Stepmother is an Alien"). Nie inaczej ma się sprawa z grami. Tutaj najczęściej widzimy błysk poprzedzający pojawienie się obiektu na miejscu przeznaczenia. „Epic", „X-Wing", „Frontier", „Renegade", „The Last Dynasty" niezmiennie przedstawiają tylko jeden model podróży kosmicznej. W „Whale's Voyage" tytułowy Wieloryb nie pozostawiając wątpliwości pędzi przez Wszechświat pchany przez spalane tajemnicze paliwo. Łatwość, z jaką setki ton przeskakują z punktu do punktu wydaje się niewiarygodna, lecz pasuje do naszego wyobrażenia o Wszechświecie. Jak natomiast ma się do tego wszystkiego nauka? Sprawa, niestety, nie wygląda zbyt różowo. Każde ciało obdarzone masą wymaga praktycznie nieskończenie wielkiej energii, aby rozpędzić się do prędkości światła (fotony, które nie posiadają w ogóle masy, nie mają tego problemu). Jeszcze do wartości ok. 90% prędkości światła zużycie energii jest w miarę znośne, potem zaczynają się schody. Co prawda „istnieją" czysto teoretyczne cząstki zwane tachionami, które poruszają się z prędkościami większymi od prędkości światła, jednak występują jak na razie wyłącznie na papierze i nie zanosi się, by istniały rzeczywiście. Nie będę się zagłębiać w szczegóły, jeśli kogoś interesuje niniejsze zagadnienie, proponuję zajrzeć do jednej z książek (np. popularnonaukowe: „Krótka historia czasu", „Hiperprzestrzeń"). W tym miejscu wystarczy powiedzieć, iż sam proces rozpędzenia statku do magicznej wielkości 300 tys. km/s wydaje się być niewykonalny. Jeśli zatem nie można podróżować z prędkością nadświetlną, to czy można chociaż liczyć na prędkości podświetlne? Odpowiedź brzmi: owszem, ale na razie musimy zadowolić się znacznie mniejszymi prędkościami. Od jakiegoś czasu opracowywane są projekty sond kosmicznych o napędzie jonowym. Silnik takiej sondy wyrzuca do tyłu strumień jonów, czyli (w przybliżeniu...) cząstek gazu. Tworzona w ten sposób siła ciągu pozwala uzyskać prędkość do ok. 230 km/s. Niewiele? Nic na to nie poradzę. Tym bardziej, że ponieważ jony nie ważą za wiele, w najbliższym czasie wykorzys-







tanie silników jonowych ograniczy się do pojazdów o masie rzędu kilku kilogramów. I na nic lepszego się nie zanosi.

Przejdźmy teraz do drugiej metody. Różnica między nią, a jej poprzedniczką jest tak subtelna, że przez niewprawnych obserwatorów niezauważalna. Statki mogą przecież podróżować w... hiperprzestrzeni. Hiperprzestrzeń, według obecnego stanu fizyki, to po prostu przestrzeń, w której żyjemy. Tylko że jako istoty ubogie w zmysły nie dostrzegamy jej dodatkowych wymiarów. Zwykle widzimy trzy: długość, szerokość i wysokość. Einstein dołożył czwarty wymiar: czas. Hiperprzestrzeń ma tych wymiarów jedynie... 11. Ta brakująca siódemka jest podobno tak mała, że nie możemy jej zaobserwować. Jak to wszystko można wykorzystać w „praktyce"? Wyobraźmy sobie jednowymiarowy świat - zwykły odcinek wygięty tak, jak wsuwka do włosów. Istota żyjąca w takim świecie, aby przejść z jednego końca do drugiego musi pokonać całą długość odcinka (trzymając się przykładu ze wsuwką będzie to ok. 10 cm). Trochę lepiej ma istota żyjąca w dwóch lub więcej wymiarach - np. my. Bez problemu można przemierzyć drogę od jednego końca takiej wsuwki do drugiego, bo przecież w naszych wymiarach one się wręcz stykają! To się nazywa „iść na skróty"! Jest tylko mały (dosłownie) problem. W naszej hiperprzestrzeni te dodatkowe, zwinięte wymiary są niesłychanie małe. Nie wydaje się na razie sensowne przypuszczenie, że przez coś miliony razy mniejszego od średnicy jądra atomu uda się kiedyś przecisnąć kosmonautę. Ja bym się na taką podróż na pewno nie zapisał...

Wróćmy do przykładów z życia. Jeśli wyobrazimy sobie powierzchnię balonu, to przejście po jego powierzchni z jednej strony na drugą (o ile można mówić tu o stronach) wymaga pokonania drogi równej połowie obwodu. Można jednak ten dwuwymiarowy świat zakrzywić (np. paluchem) i ścisnąć balon tak, że te dwa na pozór odległe punkty się zetkną. Hop i jesteśmy na drugim końcu świata! Być może podczas takich eskapad uda się wykorzystać czarne dziury (które wręcz idealnie zakrzywiają czasoprzestrzeń), jednak przy obecnym stanie nauki żadne towarzystwo ubezpieczeniowe nie ubezpieczyłoby podróżujących... Poza tym brak gwarancji, że czarne dziury w ogóle dokądkolwiek prowadzą. No dobrze, a jak ma się to wszystko do gier komputerowych? Programiści udowadniają, że omawiane zjawisko nie jest im obce. Statki w „Wing Commanderze" nie pędzą przez przestrzeń, lecz w jednej chwili znikają z jednego punktu przestrzeni, by pojawić się w drugim. Podobnie jest z „Privateerem". W obu przypadkach realizmu dodaje fakt, iż miejsca hiperskoków są ściśle określone i możliwe jedynie w wyznaczonych punktach. „Star Crusader" ukazuje „zapadnięcie się" myśliwca w celu dokonania natychmiastowego przeskoku. Niemal identycznie zachowują się kosmoloty w „Reunion", gdzie jeden system słoneczny od drugiego oddziela jedynie krótki błysk. Taka forma podróży może okazać się całkiem prawdopodobna, jednak z pewnością wymagać będzie lat badań i przygotowań.

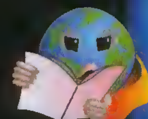
Wreszcie ostatnia metoda, którą podaję jedynie jako ciekawostkę, gdyż pewnie takich podróży nikt by sobie nie życzył. Statki wielopokoleniowe są obecnie najbliższe realizacji. Ich prędkość byłaby niesamowicie mała, zatem do celu podróży dotarliby potomkowie kosmonautów, którzy wyruszyli. Zamiennie zresztą można zastosować hibernację, by obudzić podróżników dopiero u celu. Takie spojrzenie na temat prezentują głównie starsze gry: „Alien Legacy", „Civilization", czy „Exodus 3010". Cała idea nie jest nawet taka zła, lecz posiada jedną podstawową wadę. Gdy pojazd dotrze na miejsce, może się okazać, że na Ziemi nie pozostał nikt, kto mógłby się cieszyć powodzeniem misji. Nawiasem mówiąc, zagadnienie to podejmowane jest przez klasyków polskiej fantastyki: Stanisława Lema w „Powrocie z gwiazd" oraz Janusza Zajdla w „Cylindrze Van Troffa". Co do upływu czasu to sprawa jest ciekawa także w przypadku bardzo szybkich kosmolotów śmigających z prędkościami bliskimi prędkości światła. Otóż dla takiego statku czas płynie tym wolniej, im szybciej się on porusza. Może więc zdarzyć się, że kosmonauta po otrzymaniu rozkazu zniszczenia pojazdów wrogiej cywilizacji dotrze na miejsce w kilka godzin (nawet nie musiałby się ogolić...), tyle tylko, że po wyhamowaniu okazałoby się, że Obcy wymarli setki tysięcy lat temu i aktualnie każdy egzemplarz w Galaktyce jest pod ścisłą ochroną...

Przygody w kosmosie mają jednak kilka innych aspektów. Przekonujemy się o tym przykładowo dzięki symulatorom bitew kosmicznych, w których kierujemy osobiście myśliwcami bojowymi. Problem dotyczy właśnie sterowania. Jak wiadomo, ciała znajdujące się w przestrzeni kosmicznej poruszają się z dużymi - jak na nasze ziemskie przyzwyczajenia - prędkościami, rzędu kilkunastu-kilkudziesięciu kilometrów na sekundę. Wyobraźcie sobie teraz siebie siedzącego w fotelu kosmicznego myśliwca podczas patrolu wyjątkowo niespokojnego kawałka galaktyki. Nagle rozpoczyna się walka: z naprzeciwka nadlatuje kosmolot Obcych. Wy lecicie te swoje 20 km/s, oni lecą z podobną prędkością. Czyli w ciągu jednej sekundy odległość miedzy kosmolotami zmniejsza się o 40 km! Załóżmy, że rozmiary statku kosmicznego są takie, jak przyzwoitego statku morskiego pływającego po wodach naszej poczciwej planety. Z doświadczeń na plaży wiecie, jak małe są takie statki, gdy znajdują się na horyzoncie. A to jest tylko 10-12 kilometrów! Jeśli wyobrazimy je sobie 4 razy dalej, zamiast jednorodnego tła nieba dołożymy nie skrępowane atmosferą światła gwiazd i przypomnimy sobie, że pojazd kosmiczny może nadlecieć z dowolnego kierunku, to raptem okazuje się, że podczas takiej walki „twarzą w twarz" będziemy mieli szczęście, jeśli zobaczymy statek przeciwnika dłużej niż przez ćwierć sekundy, o ile w ogóle się to uda. A co dopiero wspominać o jakiś dodatkowych manewrach i występujących przy nich przyspieszeniach.

Nie jest jednak tak źle. Już slawny Albert wpadł na pomysł, że na dobrą sprawę nie wiadomo, które z dwóch ciał porusza się, a które spoczywa. Z punktu widzenia jednego ciała zawsze porusza się drugie (o ile na pierwsze nie działają żadne przyspieszenia). Można więc wyobrazić sobie walkę w kosmosie tak: oba statki wyrównują swoje prędkości i kierunki lotu (i wtedy nie jest ważne, że razem pędzą przez przestworza te swoje 100000 km/s, podobnie jak pilot myśliwca podczas walki w atmosferze Ziemi nie uwzględnia faktu, że wraz ze Słońcem krąży wokół centrum galaktyki z prędkością kilkuset kilometrów na sekundę) i walka zaczyna przypominać to, do czego jesteśmy przyzwyczajeni po obejrzeniu pojedynku współ-











czesnych myśliwców. Wtedy nie tylko będzie czas na przyjrzenie się tablicom rejestracyjnym statku wroga, ale i na naprawdę zaawansowane manewry. I tu sytuacja jest o tyle ciekawa, że - w przeciwieństwie do samolotów - statki kosmiczne mogą przemieszczać się względem siebie z przeróżnymi prędkościami i przyspieszeniami, ale także bez przyspieszeń (a więc tak, jakby w walce zwykłych samolotów jeden nagle... zatrzymał się).

Próbki bardzo realnie symulowanych operacji mogliśmy oglądać w „Microsoft Space Simulator" oraz amigowskim „The Shuttle Simulator". Programy te nie zdobyły większej popularności między innymi przez zbyt duży poziom realizmu, a co za tym idzie, trudności. Tutaj programiści muszą niestety iść na pewien kompromis i tworzyć „inną fizykę" specjalnie dla potrzeb programu. Idealnym tego przykładem jest słynny „Frontier" (oraz „Frontier 2: First Encounters"). Jeśli w grze tej lecisz w kierunku jakiegoś ciała, np. planety, i w porę nie wyhamujesz lub nie skorygujesz trajektorii, niechybnie skończy się to Twoją katastrofą. Ci, którzy obeznali się z „Frontierem", wiedzą o czym mówię. Jest jednak małe „ale", z którego mało kto zdaje sobie sprawę. Otóż podczas pojedynku z piratami zasady fizyki obowiązują tylko gracza! Tylko on nie może zmienić kierunku lotu, a jedynie obracać się wokół własnej osi (i z mozołem korygować tor lotu). Pirat natomiast jest wolny od tych ograniczeń, skutkiem czego lata wokół statku gracza niczym ćma wokół ognia. Jest to oczywiście spowodowane wymogami atrakcyjności gry. Gdyby pirat także podlegał zasadom fizyki, wówczas pojedynek byłby zbyt statyczny. Wyobraź sobie, że obaj lecicie po swoich trajektoriach, powiedzmy równoległych, i przy różnych prędkościach macie tylko krótki moment na oddanie swojej salwy (potem na zawsze rozmijacie się), zaś przy prędkościach tych samych rzucacie do walki cały swój arsenał i o wygranej decydują tylko tarcze kadłuba. Nuda, więc trzeba to było zmienić. Cóż, taka jest cena rozrywki.

Kolejnym elementem wszelkiej maści operacji kosmicznych, który chciałbym omówić, jest sprawa tak oczywista, że aż trudno uwierzyć, iż prawie nikt nie bierze jej pod uwagę. Każdy, kto grał w „X-Winga" z pewnością pamięta złowróżbny ryk jonowych silników przelatujących obok myśliwców imperialnych. Podobnie każdy symulator oferuje bardzo różnorodne efekty dźwiękowe, głównie związane z wystrzeliwaniem pocisków z dział laserowych. Programiści, idąc śladem filmowców, w celach komercyjnych pomijają celowo pewien drobny, za to istotny szczegół. Kosmos to próżnia, w której znajdują się jedynie pojedyncze atomy wodoru. Dźwięk (jakikolwiek) ma natomiast to do siebie, że może przenosić się wyłącznie w środowisku składającym się z dużej liczby cząstek. Odbywa się to w następujący sposób: fala dźwiękowa wprawia w drgania pobliskie cząstki, te z kolei powodują ruch swoich sąsiadów i w ten sposób mamy do czynienia z rozchodzeniem się np. czyjegoś wrzasku. W próżni mamy do czynienia z dość niezwykłą sytuacją, gdyż wszelkie cząsteczki są całkowicie odosobnione i nic rozchodzić się tu nie może. Dlatego właśnie każda, nawet najbardziej zacięta bitwa, musiałaby toczyć się w całkowitej ciszy. Zupełnie niezrozumiałym jest natomiast, że właściwie w każdym filmie i grze omija się taktownie ten ważny przecież aspekt sprawy. Jedyne dzieła kinematograficzne, które choć trochę dbają o realizm pod tym względem, to „Odyseja kosmiczna 2001" i „Księżycowa pułapka". Fakt, że jest to niezbyt wiele. Odbiorca instynktownie odczuwa potrzebę słyszenia huku dział laserowych, charakterystycznego świstu silników i efektów eksplozji. Nie jest to zjawisko szkodliwe, wszak twórcy, czy to kinematograficzni, czy komputerowi, mają prawo tworzyć nieprawdziwe zdarzenia i po prostu fantazjować.

Aby nie przedłużać, pragnę zasygnalizować pokrótce kilka problemów. Do takich zaliczyć należy utrzymanie normalnej grawitacji na dużych statkach. Dotychczasowe doświadczenia w tej materii dopuszczają istnienie ziemskiego ciążenia tylko wtedy, gdy pojazd obraca się wokół własnej osi. Dzięki sile odśrodkowej (a raczej - dzięki bezwładności) ludzie wewnątrz pojazdu nie fruwają, lecz mogą się normalnie poruszać (wewnątrz pierścienia głowami ku osi). Autorzy zwykle uzasadniają swoje projekty przy pomocy bardzo ciekawego gadżetu, generatora pola grawitacji mianowicie. Niestety, nikt nie potrafi wyjaśnić, jak to cudo działa. Ponadto dość śmiało postępują twórcy, generując lotniskowce gwiezdne. Proszę zwrócić uwagę, iż hangar takiego okrętu jest cały czas otwarty na próżnię, a mimo tego piloci nie nie umierają z zimna i braku powietrza. Musi zatem istnieć jakaś bariera, która nie pozwala atmosferze wydostać się na zewnątrz. Nie widać jej, ani nie daje o sobie znać w żaden inny sposób. Cóż to zatem jest? Z pewnością dojdziemy do tego w swoim czasie. Ostatnia sprawa godna uwagi to wystrzały z laserów. W grach najczęściej są to określonej długości odcinki, wyróżniające się jaskrawym kolorem. Niestety, ze względu na gigantyczną prędkość światła nie możemy zobaczyć wiązki światła, której długość wynosi naście centymetrów lub metrów. Dla nas zawsze będzie to pojedynczy błysk światła. Wystarczy sobie uzmysłowić, że włączenie lasera na 0.1 sekundy da nam w efekcie promień o długości ok. 30 tysięcy kilometrów. Jedynie stosując specjalne, wyrafinowane techniki fotograficzne można spróbować zobaczyć koniec i początek wiązki. Ale oko ludzkie to naprawdę nie obiektyw superszybkiej kamery...

Tak oto wyglądają, drogi Czytelniku, podróże kosmiczne w grach komputerowych. Jak zapewne zauważyłeś, niektóre aspekty mijają się z naszą wiedzą fizyczną, niemniej należy przyjąć do wiadomości, iż opisywane w programach zdarzenia mogą mieć miejsce za kilkaset lat. Nie możemy być zatem pewni, czy to, co dzisiaj uchodzi za fikcję, wtedy nie stanie się faktem...

Piotr Bilski („Alien")
Jarosław Chrostowski





*Tajna Kwatera Dowództwa
Graczy Strategicznych
w m.p.*

Rozkaz Specjalny 01/01/96

1. Awanse.

Za dobrą znajomość gier strategicznych promocję do stopnia chorążego klawiatury otrzymują:

kadet Michał R. Antkowiak, Szczecin
kadet Krzysztof Basinski, Oława
kadet Romuald Burczyk, Piła
kadet Robert Glasel, Jaworzno
kadet Michał Gryze, Malbork
kadet Marcin Kiendra, Kraków
kadet Tomasz Kopyra, Oborniki Śl.
kadet Łukasz Lang, Łódź
kadet Marcin Lubiewski, Elbląg
kadet Grzegorz Maculewicz, Łomża
kadet Piotr Marasz, Cekcyn
kadet Miłosz Mikosz, Krapkowice
kadet Robert Mulla, Wrocław
kadet Grzegorz Nawrot, Opole
kadet Mariusz Obuchowski, Grudziądz
kadet Jarosław Piłat, Oborniki
kadet Radek Noga, Tarnów
kadet Paweł Siemianowski, Żory
kadet Sebastian Szczepaniak, Opole
kadet Arkadiusz Szczurowski, Darłowo
kadet Tomasz Świderski, Sopot
kadet Jarosław Tomczak, Garwolin
kadet Mateusz Woźniak, Wrocław
kadet Sławomir Zaraś, Swarzędz

2. Nagrody.

Ponadto w wyniku tajnego losowania wybraliśmy ochotników, którzy otrzymują nagrody dodatkowe, książki dotyczące wybranych operacji wojskowych z XX wieku. Są nimi:

chorąży klawiatury - Michał Gryze
chorąży klawiatury - Piotr Marasz
chorąży klawiatury - Grzegorz Nawrot

Wszystkim wyróżnionym serdecznie gratuluję i życzę dalszej owocnej pracy na rzecz rozwoju wiedzy o strategiach komputerowych.

podpisano:
H. Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

Kolejny konkurs za nami. Wbrew pozorom wcale nie był taki łatwy. Okazuje się, że nie wszystkie tytuły, mimo ich wieloletniej historii, znane są strategom. Dla porządku podam prawidłowe odpowiedzi:

1. Battle Isle (dopuszczalne wszystkie wersje).
2. Campaign (I i II).
3. Fields of Glory.
4. Realms.
5. Steel Empire.
6. Supremacy.

Wyniki zamieszczam obok, w Rozkazie Specjalnym. Wszyscy Ci, którzy nie otrzymali awansu (udzielili złych odpowiedzi lub nie wzięli w Konkursie w ogóle udziału), niech się nie martwią, gdyż wkrótce będą mieli taką szansę. W zabawie wziąć udział warto, bo dla najlepszych przygotowałem kilka ekstra-niespodzianek. Ale o tym dopiero na przełomie 96/97.

Jest środek wakacji. Pogoda cokolwiek komputerowa - chłodno, pada deszcz. Nic tylko grać, grać i jeszcze raz grać. Niestety, na horyzoncie widać już wrzesień. Dla jednych czas powrotu do szkoły, dla innych wytężonej pracy. Mam nadzieję, że nie przeszkodzi to w graniu na komputerze. A propos nadchodzących miesięcy. Ciekaw jestem, co najbardziej Was interesuje. Czym zająć się w pierwszej kolejności? Domyślam się, że konkursy nadal będą się cieszyć powodzeniem. Na pewno będzie ich sporo, dzięki czemu nieuniknione będą też kolejne awanse. Ale co jeszcze chcielibyście znaleźć na łamach tego działu? Wszelkie propozycje mile widziane. Czekam więc na listy z dopiskiem KANTYNA.

Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futeral



TAWERNA

Jak obiecałem to miesiąc temu, w dzisiejszym odcinku zajmę się demonologią Słowian. Na samym wstępie chciałbym podkreślić, że poniższa klasyfikacja nie jest klasyfikacją pełną już choćby z tego względu, że nie o wszystkim zachowała się pamięć. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że tereny, które zajmowali Słowianie, to niemal cała Europa Środkowo-Wschodnia i Południowa i z tej racji demonologia ludów zamieszkujących te obszary była po prostu zróżnicowana. Dlatego dla uproszczenia zajmę się tutaj tylko co ciekawszymi przypadkami, próbując jak najdokładniej je opisać.

Z grubsza rzecz biorąc, duchy i demony w kulturze Słowian można podzielić według następujących kategorii: dusze zmarłych i zmory, duchy wodne, duchy leśne i zwierzęce, duchy powietrzne oraz duchy domu i roli.

DUSZE ZMARŁYCH I ZMORY

Do czasów chrześcijańskich zmarli w kulturze Słowian byli najczęściej paleni na stosie, zaś ich prochy składano potem w urnach. Już wtedy istniał przesąd, że duchy przodków mogą powracać do świata żywych i szkodzić im lub pomagać, w zależności od ich traktowania za życia i po śmierci. W tych okolicznościach obowiązkiem rodziny było sprawić zmarłemu godny pogrzeb, a nierzadko i wyposażyć go w symboliczne przedmioty, aby na tamtym świecie jego żywot był lżejszy. Także stypa, czyli uczta na cześć zmarłego, która do dzisiaj funkcjonuje w naszej kulturze, wchodziła w zakres wspomnianych działań. Dodatkowym obrzędem były coroczne „dziady".

Oprócz dobrych duchów przodków, istniały też dusze, jakbyśmy to dziś powiedzieli, potępione, które z samej zasady były złe i knąbme. Najczęściej decydujący wpływ na fakt stania się zmorą miał sposób śmierci. Zmorami stawali się samobójcy, wisielcy, topielcy, skrycie zamordowani, ale także niechrzczone dzieci, płody poronione, a nawet zmarli w dniu ślubu (lub na krótko przed ślubem), a więc wszyscy ci, którzy odeszli z tego świata z tzw. przyczyn nienaturalnych. Dusze te, bez względu na ofiary, wracały do świata żywych, aby ich dręczyć i prześladować. Zmory najczęściej przedstawiano jako istoty o ciemnej lub czerwonej skórze, ogniste lub skrzące się, małego wzrostu, gęsto owłosione, o obfitych brwiach i wielkich oczach, z nadmiernie dużą głową, o osobliwych zębach, grubych wargach, długich sutkach, z nadmiarem palców, o stopach zwierzęcych lub ptasich, kulawe, czasem, co ciekawe, bez pleców. Ich wpływ na żyjących był przerażający. Demony te powodowały choroby, wyżerały wnętrzności, dręczyły kobiety ciężarne, odmieniały płody, wysysały mleko kobiet, porywały kobiety i panny, wchodziły w stosunki płciowe z żywymi. Poza tym dusiły i gniotły swoim ciężarem, straszyły jękiem, płaczem, gwizdem, śmiechem i klaskaniem, jeździły na żywych, a jako specjalność - głaskały lub łaskotały na śmierć.

Innym groźnym demonem była strzyga (rodzaj męski: strzyg, strzyż, strzygoń), który potem przyjął nazwę upiora czy wampira (upir, upirz, wąpierz). Istoty te żywiły się krwią ludzką, a ponadto wchodziły w stosunki z żywymi (np. swoją żoną lub mężem) i powodowały okrutną śmierć u najbliższych. Strach przed upiorami pojawił się głównie po chrystianizacji ludów słowiańskich, kiedy zmarłych zaczęto grzebać w ziemi. Sposobów na zapobieżenie zmartwychwstaniu wampira było wiele, od wbicia kołka lub gwoździa w głowę bądź pierś, aż po tak makabryczne, jak ucięcie członków i głowy i ułożenie ich w grobie w rytualnym układzie. Za przykład niech posłuży taka opowieść. W końcu ubiegłego stulecia (!), w jednej ze słowackich wsi, zmarł pewien kościelny - niezbyt zresztą lubiany przez miejscową społeczność, uważany za dziwaka i odludka. Kiedy tłum odprowadzał go na cmentarz, zmarły „tak rzucał się w trumnie, że ją ledwo można było utrzymać... Odcięto mu więc głowę rydlem i położono ją pomiędzy nogami, przebito serce kołem, poczem zakopano grób i przywalono kamieniami". Brrrr...

DUCHY WODNE

Pomimo kultów akwatycznych (wodnych), obecnych w innych kulturach, Słowianie właściwie nie składali hołdu wodzie, a raczej istotom w niej żyjącym. Wyróżnić tu można topielców zwanych topcami oraz... dzieci matek przeklętych. Duchy te wylegiwały się na brzegach rzek i jezior, czekając na swoje ofiary. Czasem też potrafiły przeobrażać się w ryby lub zwierzęta wodne. Ich złośliwość polegała na tym, że porywały ludzi z brzegów i ich topiły lub wciągały kąpiących się w niebezpieczne wiry. Mutacją tego rodzaju ducha jest czeski wodnik, który pod postacią dziecka nęcił ofiary do kąpieli, najczęściej przy blasku księżyca, a więc nocą, a następnie topił. Aby zyskać przychylność topców, topiono co roku rytualną kurę, czasem nawet konia. Dobrze też było w pobliżu siedziby wodnika na znak hołdu zdjąć czapkę.

Innymi mieszkańcami wód i bagien były rusałki, zamieszkujące zimą stawy i jeziora, latem zaś lasy i pola. Niezwykle piękne, nagie, z rozpuszczonymi włosami, tańczyły gdzieś w odludnych miejscach przy świetle księżyca. Wabiły śpiewem, nachalnie zadawały zagadki do rozwiązania, potrafiły też załaskotać aż do śmierci. Podobne „umiejętności" posiadały bałkańskie wiły bądź samowiły - istoty ognistookie, czasem kozionogie. Wiłami stawały się dusze dziewcząt i nowo poślubionych kobiet, które nie zdążyły się nacieszyć życiem.

Kolejny stwór to polska boginka zwana wieszczycą, mamuną, siubielą, odmienicą lub łamią. Ta mroczna postać napastowała kobiety ciężarne i położnice oraz kradła dzieci z kolebek i podrzucała inne (!). Miała odrażający wygląd, bardzo długie piersi i nienaturalnie wielką głowę. Poznawało się ją po tym, że prała bieliznę kijankami o północy.

DUCHY LEŚNE I ZWIERZĘCE

Duchy leśne i zwierzęce, w odróżnieniu do wszystkich innych duchów, nie miały żadnego związku z duszami zmarłych i stanowiły zupełnie niezależne byty. Najważniejszym demonem był król puszczy, władca zwierząt i lasu, w Polsce znany jako borowy (także boruta, laskowiec). Potrafił on przybierać postać wilka, puchacza, a nawet wichru. Jego straż stanowiły niedźwiedzie. Według wierzeń, przyjaciołom pomagał, wrogów zaś sprowadzał na manowce. Także szacunkiem i czcią cieszyły się wspomniane już niedźwiedzie. W epoce chrześcijaństwa uważano na przykład, że są one „mocniejsze od czarta". Innym zwierzęciem otoczonym religijnym kultem był dzik. Jego kły w mniemaniu Słowian miały magiczną moc, dając posiadaczowi talizmanu z nich wykonanego waleczność i męstwo.

Poza „ubóstwianiem" zwierząt (w zależności od regionu), na uwagę zasługuje wiara w przemianę człowieka w zwierzę. Słowianie z rzadka uważali taką metamorfozę za możliwą. W ich mniemaniu raczej to zwierzęta mogły ulec przemianie w człowieka, nie wspominając o tym, że sądzono, iż zwierzęta swobodnie władają językiem ludzkim. Wyjątkiem jest tutaj wiara w wilkołactwo, którą Słowianie dzielili z całą Europą. Trudno dziś znaleźć genezę powstania tego wierzenia, być może początkowo chodziło o symboliczną przemianę wojowników w agresywne zwierzęta, aby posiąść ich siłę. Naukowcy podejrzewają też, że na terenie plemion słowiańskich miało to jakiś związek z Welesem (Wołosem), bogiem świata zmarłych, ale do dziś nie wiadomo, o jaki rodzaj powiązań chodzi.

DUCHY POWIETRZNE

Głównym demonem powietrza u Słowian, podobnie jak w innych kulturach, był smok. Naturalnie, nazywano go inaczej, a mianowicie żmij (istniały też inne nazwy lokalne, np. ażdach). Były to prastare żmije (stąd nazwa), którym wyrosły łapy oraz skrzydła i które rozrosła się do ogromnych rozmiarów. W niektórych rejonach sądzono także, że tęcza jest wielkim smokiem pijącym wodę z morza i rzek, aby ją oddać chmurom. Żmije zamieszkiwały głównie jaskinie i bagna, czasem czarne chmury. Według podań niszczyły one domostwa, porywały ludzi, powodowały wichury, zagrażały słońcu pożarciem.

Powietrze było także domeną ludzi-demonów zwanych chmurnikami, obłocznikami czy planetnikami. Ich ogląd miał charakter dwoisty. Sądzono, że byli to żywi, młodzi ludzie wciągani podczas burzy do chmur i stamtąd kierujący żywiołem. Inną wersją był pogląd, że to dusze śpiących mędrców, czasem młodych dziewcząt lub chłopców, które podczas snu wędrują ku chmurom i tam toczą zacięty bój z demonami nieba.

DUCHY DOMU I ROLI

W przeciwieństwie do zmor, duchy te uważano za dusze ludzi zmarłych „zgodnie z naturą". Duchy te miały charakter opiekuńczy i stanowiły pozytywną odmianę istot pozaziemskich. Na terenach obecnej Polski funkcjonował duch zwany domowy lub domowik. Uważany on był za jednego z członków rodziny i nawet z wyglądu ponoć przypominał głowę rodu lub jakiegoś przodka. Podobnie jak żyjący człowiek, domowy posiadał wiele wad i przywar, ale był też niezwykle przydatny w odpędzaniu złych demonów i kontaktowaniu się innymi duchami. Do starego zwyczaju należało zostawianie mu na noc trochę jadła i napoju.

Do duchów domowych zaliczano także rodzaj żmija, którego nazywano latawcem (tak samo jak te, które puszcza się dziś na wietrze). Ten latający duch ognisty wykluwał się z jaja złożonego przez koguta i przynosił ludziom zboże oraz pieniądze. Także skrzata należy umiejscowić w tej kategorii, choć w wierzeniach przypisywano mu tyle samo cech pozytywnych, co i negatywnych.

Na polach niepodzielnie królowała południca (lub przypołudnica). Duch ten pojawiał się w południe i tylko latem, kiedy panował największy skwar. Południca powstawała z wiru gorącego powietrza i owijała się w białą płachtę. Jej głównym zadaniem była ochrona zboża. Podobną rolę pełnił Sporysz, gdzieniegdzie uważany za matkę zboża.

***

Jak widać, kultura słowiańska, poza wpływami kultury zachodniej, miała także własną mitologię (i demonologię). W dodatku szczątki wierzeń z tamtych odległych przecież czasów pozostały w naszej świadomości po dzień dzisiejszy, że wspomnę tylko o Zaduszkach czy Nocy Świętojańskiej. Zresztą tego rodzaju przykładów jest znacznie więcej. Najczęściej określa się je mianem zabobonu lub tradycji (zabawne, że to samo można różnie określić i jednocześnie nadać temu cechy negatywne lub pozytywne). Oczywiście, jak wspominałem na wstępie, opisana w artykule demonologia to tylko ułamek wiedzy na ten temat, ale też nie miejsce tu, aby problem rozwijać bardziej. Zainteresowanych odsyłam do literatury fachowej.

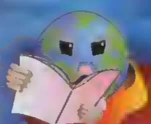
Kończąc, mam nadzieję, iż teraz nikt już nie powie, że słowiańszczyzna to nuda i głupoty. Zwłaszcza dotyczy to twórców gier, dla których kultura ta może i powinna stanowić bogate źródło inspiracji. Wystarczy tylko sięgnąć głębiej, pod powierzchnię i chcieć...

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

Bibliografia:

1. „W kręgu Światowita", Jerzy Głosik, Krajowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1979.
2. „Mitologia Słowian", Aleksander Gieysztor, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1986.
3. „Religia Słowian i jej upadek", Henryk Łowmiański, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986.
4. „Wymarłe religie świata", Andrzej Tokarczyk, Wydawnictwo LIBRA, Warszawa 1991.





HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE	
1. Lemmings 3D	(2)
2. Tetris	(1)
3. Incredible Machine 2	(8)
4. Shivers	(10)
5. Push Over	(5)
6. Kasparov's Gambit	(7)
7. Co do grosza	(6)
8. Monopoly	(3)
9. Endorfun	(4)
10. Asterix: Caesar's Challange	(9)

ZRĘCZNOŚCIOWE	
1. Duke Nukem 3D	(2)
2. Mortal Kombat 3	(1)
3. The Need for Speed	(6)
4. Dark Forces	(9)
5. Doom 2	(4)
6. Mortal Kombat 2	(3)
7. Sensible World of Soccer	(7)
8. Cytadela	(8)
9. Slam Tilt	(10)
10. Witchaven 2	(N)

PRZYGODOWE	
1. Teenagent	(2)
2. Kajko i Kokosz	(1)
3. Phantasmagoria	(3)
4. Skaut kwatermaster	(4)
5. Gabriel Knight 2	(6)
6. Fade to Black	(10)
7. Bad Mojo	(N)
8. Discworld	(8)
9. The Dig	(9)
10. Alfabet śmierci	(N)

ROLE - PLAYING	
1. Dungeon Master 2	(1)
2. Stonekeep	(2)
3. Ishar 3	(3)
4. Ishar 2	(4)
5. Legion	(8)
6. Robinson's Requiem	(10)
7. Blade of Destiny	(9)
8. Space Hulk	(6)
9. Anvil of Dawn	(N)
10. Black Crypt	(5)

SYMULACYJNE	
1. EF 2000	(1)
2. Wing Commander 4	(5)
3. TFX	(2)
4. Silent Hunter	(3)
5. Top Gun	(8)
6. Gunship 2000	(6)
7. Wings	(7)
8. TIE Fighter	(9)
9. ATF	(N)
10. Coala	(10)

STRATEGICZNE	
1. Worms	(1)
2. Warcraft 2	(2)
3. The Settlers 2	(9)
4. Civilization 2	(5)
5. Command & Conquer	(4)
6. UFO	(10)
7. Polanie	(8)
8. Dune 2	(P)
9. Conquest of the New World	(N)
10. The Settlers	(3)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
MICHAŁ R. ANTKOWIAK (SZCZECIN)
MICHAŁ BARTOSZEWSKI (ŁÓDŹ)
JACEK JASKÓLSKI (TORUŃ)
JACEK JAŚKOWSKI (ŁUKÓW)
ADAM KLECZ (WROCŁAW)

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytół przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę



RADY I PORADY

CZYLI JAK GRAĆ ŻEBY WYGRAĆ

Od jakiegoś czasu do TRIKÓW zakradały się notki, które mówiąc wprost, nie pasowały tam, gdyż były bardziej strategiami działania, niż klasycznymi trikami. Po wielu redakcyjnych sporach doszliśmy do wniosku, że tak dłużej być nie może. Triki to triki, a strategie to strategie. Coś z tym trzeba było zrobić. Tak oto powstała nowa rubryka - RADY I PORADY. Jak się już zapewne domyślacie, znajdziecie tutaj krótkie i zwięzłe podpowiedzi, jak grać, żeby wygrać. Tak zresztą brzmi motto rubryki i tego będziemy się trzymać.

Zanim przejdziemy do „mięska", jeszcze nasza propozycja. Otóż chcielibyśmy zaprosić Was do współpracy w redagowaniu tego działu. Na pewno macie jakieś swoje super-hity, które przegraliście już tyle razy, że znacie je jak własną kieszeń. Nie skrywajcie swoich tajemnic - podzielcie się nimi, opisując własne strategie. Najlepsi (czytaj: najbardziej aktywni) zostaną uhonorowani pod koniec roku roczną prenumeratą - warto więc spróbować.

7TH GUEST

Przejście labiryntu możliwe jest tylko idąc według następującej wskazówki: N, N, N, N, N, N, N, N, P, N, P, P, P, L, P, N, P, L, gdzie N - naprzód, L - lewo, P - prawo.

HEIMDALL

Sposób na kilkukrotne zebranie tego samego przedmiotu:

1. Weź obiekt.
2. Opuść wyspę.
3. Nagraj stan gry.
4. Wczytaj stan gry.
5. Wróć na wyspę.
6. Weź ponownie ten przedmiot.

KING'S QUEST 3

Aby zabić meduzę na pustyni, pokaż jej lusterko znalezione w pokoju czarnoksiężnika (SHOW MIRROR TO MEDUSA).

LEGENDS OF VALOUR

Nie kręć się koło strażników, bo zostaniesz aresztowany.

PANZER GENERAL

1. Nie kupuj bombowców typu HE 111, to strata pieniędzy. Nie potrafią one skutecznie bombardować. Zamiast tego kup tańsze i jednocześnie skuteczniejsze bombowce taktyczne JU 87. Taki doświadczony bombowiec może za jednym zamachem doszczętnie zniszczyć nowiutką, a nawet doświadczoną artylerię lub czołg.

2. Jeżeli masz kłopoty z jednostką przeciwnika np. z czołgami typu Matilda, stosuj następującą taktykę:

a) ostrzelaj z artylerii

b) bombarduj z JU 87

c) atakuj silnymi i doświadczonymi czołgami lub piechotą typu Pionieer.

3. Jeżeli masz doświadczone i silne bombowce taktycznie, to koniecznie wspomagaj je myśliwcami. Poleć bombowcem w zaplanowane miejsce i obok postaw myśliwiec. Przy ewentualnym ataku RAF-u najpierw zareagują Twoje myśliwce, a później bombowce.

RAPTOR

1. Nigdy nie wchodź pod ogień przeciwnika z powodu jakiegoś budynku.

2. Nie pozwól, aby jakieś czołgi, bunkry itp. strzelały do Ciebie.

3. Jeżeli nie masz jeszcze wieżyczki laserowej, nie wychodź na czołowe spotkanie ze statkami posiadającymi ciężkie lasery.

RISE OF THE TRIAD

Po pokonaniu wszystkich przeciwników w danej komnacie, nie otwieraj drzwi do innych pomieszczeń, tylko wstukaj DIPSTICK, a następnie kod MOREENEMYS. Czeka Cię miła niespodzianka.

ROBINSON'S REQUIEM

Przed wejściem do jaskini zapal pochodnię (patyk + żywica).

SIM ISLE

Scenario 02: Buy Out

Kluczem do zwycięstwa w tym scenariuszu jest utrzymać swoje koszty tak nisko, jak to tylko możliwe. Musisz mieć 60000 EMU's w ciągu ośmiu lat, żeby zwyciężyć.

1. Zwolnij zbędnych agentów.
2. Zbuduj port morski.
3. Zbuduj hotel z ośrodkiem wypoczynkowym (plażowym).
4. Zwiększ atrakcyjność hotelu do poziomu około 8.
5. Rozbuduj objętość hotelu do poziomu ponad 30.
6. Zwiększ atrakcyjność ośrodka wypoczynkowego do poziomu około 8.
7. Rozbuduj objętość ośrodka wypoczynkowego do poziomu ponad 15.
8. Zmiejsz koszty; bądź także pewien, że wszystkie Twoje kopalnie pracują poprawnie.
9. Ropa naftowa jest najłatwiejszą drogą do otrzymania dużej iłości pieniędzy, postaw platformę wiertniczą w miejscu, gdzie jest jej złoże przekraczające 10000 jednostek, drąż podwójnie i przydziel do pracy tylu robotników ilu zdołasz.
10. Dopilnuj, żeby rafineria nastawiona była na eksport.
11. Mając zasoby, możesz wybudować dowolną fabrykę, to też przyniesie dochód. Najlepszą radą jest to, żeby nie robić zbyt dużo rzeczy jednocześnie. Najlepiej dopilnować jednej i dopiero przejść do następnej.

Scenario 03: Big Ideas

Ta wyspa musi być w 50% rozwinięta ekonomicznie i w 20% przemysłowo w ciągu 50 lat ze średnim zadowoleniem mieszkańców wynoszącym około 75% i 500000 EMU's.

1. Turystykę rzopocznij od dwóch dużych atrakcji, trzech hoteli i trzech portów morskich lub lotniczych. Kwota ta może osiągnąć ponad sto tysięcy EMU's.
2. Nie zaczynaj produkować samochodów do 8 roku.
3. Swoje fabryki trzymaj blisko siebie. Utrzymuj wszystkie zapasy oprócz tego i tak będziesz musiał wydać dużo pieniędzy na zakup zasobów.
4. Zmień wszystkie kopalnie na export i wydobywaj podwójnie, zmień eksport rudy żelaza w wewnętrzną dystybucję kiedy będziesz gotowy do budowy samochodu.
5. Rozwijaj miasto na początku każdego roku w celu zwiększenia jego sprawności.
6. Zbuduj trochę leśniczówek i tartaków.
7. Będziesz musiał wyrąbać i spalić część lądu z przeznaczeniem na fabryki. Dobrą drogą na zdobycie dużej ilości drewna jest postawienie tartaku w lesie i zatrudnienie dwudziestu pracowników.
8. Kiedy nadejdzie czas budowy samochodów, spróbuj posiadać dużo CMG i QMG gotowych w magazynie. Miej warsztaty samochodowe MFG i CMG oraz warsztaty projektowe MFG i QMG dla każdego samochodu z osobna.
9. Użyj swojej ropy naftowej do produkcji plastiku. Nie trać czasu i zasobów na produkcję innych rzeczy. Jeśli jednak będziesz potrzebował czegoś innego, to poczekaj aż samochody będą zrobione.
10. Eksploruj wszędzie, zwłaszcza tam, gdzie zamierzasz wyrąbać las i spalić.
11. Najtrudniejsza część tego scenariusza to przemysł: ostatnie 8 - 10 procent powinny być zrobione po wyprodukowaniu samochodów. Badania, eksploracja są także istotne.

Scenario 05: Money Spinner

Musisz zarobić 100000 EMU's w ciągu 10 lat, utrzymując zadowolenie mieszkańców w wysokości 75% i opinię światową w wysokości 60%.

1. Rozwiń turystyczne budowle wokół wyspy.
2. Zwiększ atrakcyjność hotelu i pozostałych atrakcji.
3. Bądź pewien, że Twój północny hotel ma dostęp do portu morskiego (żegluga pasażerska).
4. Wytrenuj agentów na konstruktorów do poziomu 75%.
5. Wytrenuj badacza do poziomu około 90%.
6. Wyrąb i spal ziemię wokół małego lotniska na południu i rozwiń je.
7. Zwiększ i rozwiń wszelkie swoje udogodnienia.
8. W budowie miasta pamiętaj o stworzeniu nadwyżki żywności.
9. Zbuduj elektrownię, w celu zelektryfikowania miasta.
10. Zbuduj ciężką maszynerię do wydobycia ropy naftowej.
11. Pamiętaj, żeby mieć na oku opinię o Twojej wyspie, musisz mieć szczęśliwych ludzi, by ukończyć ten scenariusz.

Scenario 07: Tourist Haven

Turystyka tutaj jest najważniejsza. Musisz ściągnąć 5000 turystów na swoją wyspę w ciągu pięciu lat.

1. Zwolnij Johna, Joan, Douga, Iaina i Keva i zatrudnij Billy'ego
2. Niech Bob zbuduje tartak.
3. Niech Dee idzie do tartaku i zmieni go do wewnętrznego użytku (Internal Use). Możesz także wykorzystać Dee do sprowadzenia więcej drewna, jeśli zajdzie taka potrzeba.
4. Wytrenuj Ricka do poziomu ponad 90% i wyślij go kilkakrotnie w celach odkrywczych. Znajdziesz różne dobra.
5. Wytrenuj Boba do poziomu 75% i każ mu zbudować duże lotnisko, około pięć hoteli wzdłuż plaży tak, że każdy z nich będzie miał ośrodek wypoczynkowy.
6. Użyj Boba do rozbudowy hotelu. Użyj Andy'ego do podniesienia atrakcyjności hotelu. Użyj Andy'ego i Iaina do zwiększenia atrakcyjności ośrodka wypoczynkowego.
7. Jeżeli zainteresowanie hotelem spadnie, niech Bob zbuduje następne duże lotnisko obok.
8. Wyślij Dee do innych osad i zbuduj nowe osiedle, jeśli jego populacja jest wystarczająca.
9. Niech Andy zbuduje szpital, szkołę wyższą i kościół w miastach. Morv niech zbuduje ośrodki rekreacyjne.
10. Dopilnuj, aby mieszkańcy byli szczęśliwi przez:
   - robienie nowych osiedli
   - robienie nowych osiedli z wydajnością ponad 90%.
   - bądź pewien, że elektrownia wodna zasila miasto.
11. Dodatkowo możesz sprowadzić trochę CC Goods, wysyłając Keva do fabryki. Niech zrobi „Apply Job" dla CC Goods i wówczas wyślij Dee, żeby kupił produkty „Buy Products" i wybierz wewnętrzne użycie „Intemal Use", a następnie dobra powędrują do miasta.

STREET ROD

Kup 1949 Chevrolet 2rd Styline za 475 dolarów. Wymontuj z niego silnik i skrzynię biegów. Następnie sprzedaj samochód, zarabiając dużo pieniędzy. Postępuj tak, jak długo chcesz.

WORMS

1. Do walki z przeciwnikiem używaj np. ataku z powietrza lub rakiet samonaprowadzających. Bazooki i granaty używaj, gdy jesteś pewien, że trafisz.

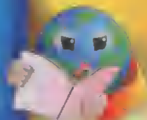
2. Nie siedź w dołkach, bo łatwo tam wrzucić granat.

3. Czasami zamiast bawić się granatem czy bazooką, podłóż obok przeciwnika lub na nim dynamit bądź minę i chodu.

4. Nie stój przy końcu planszy. Mały wybuch i możesz wylecieć.

YA (czyli Arkadiusz)

Autorami części porad są: Marek Ślusarczyk i Patryk Walczyk z Bytomia, Marcin Celmer z Włocławka, Daniel Ogonowski ze Stoczka.



S.O.S

Po ostatnich SOS-ach nadeszło jeszcze kilka listów z pytaniami do gry „Kajko i Kokosz", dlatego gra ta pójdzie na pierwszy ogień. Mam nadzieję, że teraz rozwieję Wasze ostatnie wątpliwości. Jeśli nie, piszcie - wtedy w dziale opisów pojawi się pełne przejście.

KAJKO I KOKOSZ

Nie wiem, jak użyć maści latania? Jak przejść do następnej planszy?

Anna Antoniewicz, Kalisz

Na wyspie Pani Przyrody zmieszaj korzeń-sen z miodem i nakarm nim niedźwiedzia. Dalej postępuj zgodnie z punktami z listu Mariusza zamieszczonego w poprzednim numerze.

KAJKO I KOKOSZ

Po przepłynięciu jeziora na brzegu stoi niedźwiedź. Wiem, że mam dać mieszankę plastra miodu i korzen-snu, lecz nie mogę tego połączyć. Jak to zrobić?

Mirosław Wolf, Bydgoszcz

Musisz położyć na ziemi plaster miodu, a na nim użyć korzeń-sen.

KAJKO I KOKOSZ

W tej grze pokonałem wszystkie zadania do momentu zabrania z drzewa szyszki znajdującej się w recepturze podanej przez Dziada Borowego. Każdorazowo podaje on inne skladniki, lecz niezmienna jest szyszka, której nie potrafię w żaden sposób zdjąć.

Michal Pomaskow, Toruń

Do zebrania szyszki wiszącej na drzewie potrzebna Ci będzie proca i kamień. Kamień znajdziesz na planszy z wodospadem między wilczymi jagodami a norą kreta (po prawej stronie ekranu). Patyk weż z tej samej planszy, na której znajduje się Dziad Borowy i użyj na niej rośliny gumiaka. Wówczas mając w kieszeni wspomniany kamień możesz użyć procy na szyszce.

KAJKO I KOKOSZ

Nie wiem, jak zdobyć procę i obręcz.

Mariusz Koryszewski, Elk

Procę - patrz wyżej, natomiast obręcz zdobędziesz w chacie Kajka i Kokosza, używając kija od miotły na złotej obręczy umieszczonej w nosie głowy tura. Jego łeb oczywiście znajduje się nad kominkiem.

KAJKO I KOKOSZ

Jak wziąć róg z głowy tura, żeby przejść bramę grodu Mirmiła.

Dawid Matyja, Poznań

Wystarczy, że użyjesz kijka od miotły na jego głowie. Musisz trochę pokierować kursorem, by trafić na odpowiedni napis informujący Cię o rogu i wówczas wcisnąć przcisk myszki.

PECHOWY PREZENT

Jest druga przerwa. Kupuję dysk i nie wiem, co robić dalej. Mam wytrych, dysk i szpilkę.

Piotr Malicki

Idź na drugie piętro do sali 23. Tam trzy dziewczyny grają w gumę. Zgaś światło, korzystając z przełącznika. Wystraszone dziewczyny uciekną, a Ty bez problemu zabierzesz gumę. Idź na lekcję do sali 21, gdzie skopiujesz demo. Po obejrzeniu demka udaj się na boisko i daj Mikusiowi dyskietkę. Poda Ci informację dotyczącą Twojej deskorolki. Winny jest niejaki Piegża. Idź na pierwsze piętro - tam czeka na Ciebie pewna osoba, która przekaże Ci pięć złotych od Twojego brata. Będziesz musiał niedługo opuścić budynek szkoły. Niestety, nie jest to możliwe, gdyż sprzątaczka Cię nie chce puścić. Datego też potrzebna jest Ci pomoc tego kolegi. W zamian za to musisz napisać za niego sprawdzian z matematyki. Szpilkę trzeba włożyć w zamek od sali numer 11.

THE LOST VIKINGS

Doszedłem do 37 levelu. Olafem zbieram bomby i zrzucam je na terminatora, następnie się teleportuję. Baleogiem i Erykiem zeskakuję na dół. Baleogiem zabijam terminatora i biorę niebieski klucz, wyłączam pole siłowe i teleportuję się Erykiem i Baleogiem. Teraz wszyscy Wikingowie znajdują się w jednym pomieszczeniu. Co robić dalej?

Konrad, Myszków

Rozwiązanie tej gry było zamieszczone na łamach naszej gazety dosyć dawno temu, bo w numerach 3/94 i 4/94. Z uwagi na fakt, iż na pewno będziesz miał trudności z otrzymaniem tych numerów, wyjątkowo podam, jak przejść ten poziom, tym bardziej, że jest to już ostatni.

Erykowi daj wszystkie punkty energii, ustaw go na tarczy Olafa i skacz do teleportu. Kiedy jeden ze strażników przestanie strzelać i pójdzie na drugą stronę, atakuj go od tyłu. Po zabiciu wroga weź klucz i użyj go. Wystrzel strzałkę i szybko przełącz się na Eryka. Wszystkimi Wikingami znajdziesz się na lewo, na wyskoczni. Za pomocą teleportu przenieś się na dół. Strażnika zatakuj bombą, pamiętając o ochronie kolegów tarczą. Gdy zniszczysz tarczę ochroną wroga, zepchnij go do pola AG. Ponownie Olafem ochroń drużynę i powtórz poprzednią czynność do momentu, w którym potworek znajdzie się przed żółtym włazem. Erykiem użyj wówczas przełącznika (w dół) i tak zakończysz ostatni poziom.

ALFABET ŚMIERCI

Nie wiem, co robić po przyjechaniu na wieś i wypiciu mikstury. Rozmawiam z babami i one każą przynieść jedzenie. Nie mogę zerwać jabłka, bo jest za wysoko, próbuję stolika, lecz jest spróchniały. Mam: pistolet, wiaderko, pędzel, kubeczek, stolik, gwóźdź.

Piotr Malicki, Wloszczowa

Obok studni leży młotek, a na jej dnie - klucz. Weż obie rzeczy. Obudź śpiącego mężczyznę napełniając kubek święconą wodą znajdującą się w naczyniu zawieszonym na słupie. Stolik napraw, korzystając z gwoździa i młotka. Dopiero wówczas będziesz mógł sięgnąć jabłko. Wymień je na książkę od czterech ludzi. Ponownie obudź gościa i wymień się z nim na książki. Otrzymasz zielnik, a w nim przepis na truciznę.

MISJA HAROLDA

Jak można zaproponować usługi szpiega strażnikowi na stacji metra.

Dominik Samek z Krakowa

Jest to rzeczywiście jeden z trudniejszych elementów. Wszystko zależy od wypowiedzianych tutaj słów. Nie potrafię Ci dokładnie podać, jakimi zdaniami należy odpowiadać. Zanim zaczniesz konwersację, zapisz stan gry. Dopiero wówczas można próbować dogadać się ze strażnikiem. W odpowiedziach powinieneś mówić głównie prawdę, twierdząc, że nie jesteś jednym z ludzi Wirusa, lecz przybyłeś go unieszkodliwić. Wystrzegaj się wulgarnych, obraźliwych odpowiedzi, bo skończy się to dla Ciebie tragicznie.

VALHALLA BEFORE THE WAR

Nie wiem, co zrobić w drugim etapie gry (kod PUMEL). Gdy po raz pierwszy czterej żołnierze pilnujący drzwi poprosili mnie o picie, przyniosłem im (bring us a drink). Następnie poprosili mnie o jedzenie, które także im przyniosłem (bring us some food). Natomiast za trzecim razem znów proszą mnie o picie, ale nic nie otrzymuję w zamian i tu zaczyna się mój problem. Udało mi się również schować kość i krzyż do dwóch grobowców, ale i to nie pomogło. Posiadam jeszcze: trzy kryształy, dwie książki, napój ochronny, nogę kurczaka, butelkę ze staminą i kawałek papieru. Co mam dalej robić?

Andrzej Kowalski z Wrocławia

Po położeniu kości i krzyża kościotrupy powinny zniknąć, idź więc do miejsca, gdzie rozpocząłeś grę. Na jednym z dwóch ołtarzy leży książka. Obok zielonej cieczy znajduje się jedna zielona kropla, która nie jest połączona z pozostałymi. Wypij napój i zabierz tę kropelkę. Teraz daj napój czterem żołnierzom. Oni usną, a Ty będziesz mógł wyjść przez otwarte drzwi. Teleportuj się lewym teleportem. Na ołtarzu połóż szafir, weź łańcuch, a następnie tak połóż pozostałe szafiry, abyś uzyskał testament, który oczywiście zabierz. Idź do kościotrupów i na Fermura Linku połóż łańcuch. Weź figurę od szachów i idź na teleport prawy. Weź tabliczkę z napisem NO. Znajdź buty, zegarek, ciasteczko i kawałek papieru. Jeśli brakuje Ci energii, wypij buteleczkę ze staminą. Ponownie udaj się do kościotrupów. Zegarek daj Angry Horusowi, w zamian za to otrzymasz drugą figurkę szachową. Szachownica jest pod salą tortur. Pierwszą figurkę postaw w lewym górnym rogu, a drugą na czwartym polu. Wygrasz grę i król zostanie usunięty z planszy. Weź czwarty szafir oraz cygaro. Szafir połóż tam, gdzie inne i zabierz kawałek papieru. Podejdź do jednego z więźniów i przeczytaj mu jedną z kartek. Następnie powiedz coś strażnikowi. Weź klucz, który wypadnie więźniowi, a obok połóż dwie kartki. Użyj teleportu i dalej radź sobie sam.

SOŁTYS

Udało mi się dotrzeć do ośmiu plansz, dając szczekającemu łańcuchowi kość. Posiadam: flaszkę napełnioną w bimbrowni znajdującej się w szopie, kamień i korbę zdobytą w drugiej planszy. W trzeciej planszy jestem w domku baby. Gdy dałem jej sztuczną szczękę znalezioną pod bukietem, powiedziała mi, żebym uciszył mysz siedzącą pod piecem, lecz nie wiem, jak tego dokonać. Wiem natomiast, że rozwiązanie do Sołtysa było w numerze 7/95 ŚGK, lecz niestety nie posiadam go i nie mam szansy jego zdobycia. Dlatego uprzejmie proszę o pomoc w ukończeniu gry.

Krzysztof Rygielski z Torunia

Sami powiedzcie, co mam w takiej sytacji robić? Pomimo opublikowania pełnego rozwiązania tej gry okazuje się, że nie wszyscy posiadacie ten numer. Oczywiście, odpowiem na Twoje pytanie, lecz bardzo krótko, zachęcając do spróbowania pożyczenia tej gazety od jakiegoś kolegi.

Oliwiarką znajdującą się na drugiej planszy naoliw mysz i Twój problem zostanie rozwiązany.

SOŁTYS

Dochodzę do miejsca, w którym siedzi dziadek Imek. Nie wiem, co zrobić dalej.

Kaziu z Piotrkowa Trybunalskiego

Połaskocz dziadka trzy razy piórkiem, weź wiadro i powieś je na drzewie.

7 DNI I 7 NOCY

Szczęśliwie ukończyłem cztery plansze. Gdy doszedłem do dnia piątego, błąkam się po mieście, nie mogąc niczego zrobić. Byłem już u fryzjera, lecz tam także nic nie ma. Pomocy!

Grzegorz z Malborka

Tutaj faktycznie trzeba się sporo namęczyć, zanim coś się osiągnie. U fryzjera musisz spotkać dziewczynę, bez tego dalej nie pójdziesz. Rada jest jedna, trzeba tak długo wchodzić i wychodzić do fryzjera, aż pojawi się tam wspomniana piękność. Brunetce podaruj kwiaty i odradź jej spotkanie z Herminą. W wykopie, korzystając z piki zabranej z muzeum, otwórz rurę. Wejdź do środka i spróbuj coś sam wykombinować.

YA

SKRZYNKA KONTAKTOWA

ISHAR 2

(Łukasza Kodzisa, Inowrocław)

Gdy nie masz pieniędzy, a nie lubisz grzebać w plikach, spróbuj tych oto trzech sposobów:

1. Udaj się do miejsca, gdzie stoi przeciwnik, zabij go i weź forsę. Potem idź do rejonu, w którym program doczytuje informacje z dyskietki (dioda pracy dysku zapala się). Wróć do miejsca, w którym zabiłeś przeciwnika. Znów czeka Cię walka, a po niej - forsa.

2. Wejdź do karczmy, zrekrutuj jednego lub kilku ludzi (i nie tylko), odbierz im pieniądze, a na zewnątrz zabij lub odpraw. Powtarzaj to aż do napełnienia dostatecznie Twojej sakwy (co prawdopodobnie łączy się z nagłą śmiercią wszystkich rekrutów w karczmach). Dobre jest to na samym początku, gdy się jeszcze nie dobrało swojej drużyny, a jest się za słabym na walkę. Nie polecam tego sposobu, gdy ma się więcej niż trzy osoby w drużynie, bo nie zawsze da się odprawić upatrzone ofiary, a zabicie ich wiąże się z ryzykiem dalszych, nie chcianych morderstw w drużynie.

3. Ulokuj piętnaście tysięcy w banku na wyspie Zacha. Po kilku (kilkunastu) dniach narośnie procent i będzie już dwa razy tyle.

Moim zdaniem drużyna powinna składać się z trzech wojowników, czarownika i kapłana. Tych dwóch ostatnich należy ustawić za wojownikami, by nie odnosili ran, a mogli spokojnie czarować. Najczęściej będzie dostawać ten z członków, który jest w środku pierwszego szeregu (chodzi mi tu o planszę z ustawieniami bohaterów).

Jeśli chcesz pozbyć się jednego ze swoich ludzi, odprawienie go jest niemożliwe, a nie chcesz go zabijać, bo przeczuwasz dalsze tragedie, daj mu białego grzyba, jakiś napój magiczny przyrządzony NIEZGODNIE z przepisem lub użyj czaru „OTRUCIE" (taka czaszka).

Gdy w podziemiach na Akeer's Island pojawia się biały upiór, którego nijak nie można zabić, załóż naszyjnik otrzymany od mnicha w zamian za idola, a upiór zniknie.

Jeśli chcesz, by czarownicy i wojownicy szybko uzyskali wyższy poziom wtajemniczenia, idź do banku, gdzie stoją rycerze (tam gdzie walczyłeś o sto tysięcy), zabij ich i idź do tawerny najeść się i ewentualnie wyspać. Wróć z powrotem na tyły banku. Stoi tam już nowa gwardia. Jest dużo takich miejsc, np. droga do więzienia.

Bank można obrobić tylko raz (niestety).

Sposób na walkę oburącz (dwoma mieczami). Kup sobie jakieś dwa miecze (czy co tam chcesz, byle nie broń dwuręczną) i włóż je w obie łapy swojego bohatera. Podczas walki możesz zauważyć, że po użyciu jednego miecza natychmiast pojawia się wizerunek drugiego miecza (chyba, że są takie same). Taki sposób jest dwa razy szybszy od normalnego, ale zabiera dwa razy tyle energii fizycznej.

ISHAR 3

(Łukasza Kodzisa, Inowrocław)

Można wykonać zlecenie w biedniejszej części miasta. Należy wejść do tawerny THE HEARTH (północny zachód), kliknąć na „listen". Pojawi się facet podobny do wychudzonego muszkietera i zaoferuje Ci dostarczenie paczki do tawerny THE NOISY LYRA" (na południu). Gdy już dojdziesz z przesyłką do tej tawerny, musisz znów nacisnąć „listen", bo facet (podobno muzyk) sam do Ciebie nie podejdzie. Za dostarczenie paczki dostaniesz 10.000.

Przedmioty można pomnażać identycznie, jak w Ishar 2. Wystarczy kupić linę (znajduje się w sklepie z napojem na szyldzie, który znajduje się wokół muru odgradzającego bogatszą część miasta) i strzały (są w sklepie z kowadłem w szyldzie, którego też znajdziesz gdzieś w okolicach tegoż muru). Działa to z pewnością na wersji wydawanej przez Mirage Software.

Super szybki sposób na kasę. Kup linę, strzały i powiel jakiś przedmiot, a później sprzedawaj to, co powieliłeś, w byle jakim sklepie. Skuteczne na 100% i praktycznie bez wysiłku z naszej strony.

Nie zaczepiaj strażników! Jeśli zaatakujesz jednego, reszta nie da Ci spokoju do końca Twojego żywota. Można walczyć dwoma mieczami (sposób: patrz Ishar 2).

INNOCENT UNTIL CAUGHT

(Dariusz Stachoń, Tychy-Jaroszowice)

Odpowiedź do „Innocent Until Caught" z numeru 6/96.

Mąka jest w komisariacie. Podczas rozmowy z policjantami należy pojeździć kursorem po słowach, które wymawiają. Niektóre z nich zostaną podświetlone. Naciśnij na nie. Skierujesz wtedy rozmowę na temat mąki. Po zakończeniu konwersacji otrzymasz ją od nich.

Odpowiedź do „Innocent Until Caught" z numeru 11/95. W banku krzyknij na panienkę w okienku. Powiedz jej, że chcesz założyć konto. Worek z monetami zdeponujesz u gościa za drzwiami. Potem jeszcze raz zadzwoń do drzwi i powiedz, że chcesz kasę z powrotem. W czasie rozmowy zalep gumą do żucia zamek w drzwiach. Następnie wejdź do środka, weź worek i śrubokrętem otwórz półkę w lewym górnym rogu. Weź wszystko, co się tam znajduje (mapa i spis kont przede wszystkim) i idź do kanałów. Korzystając z mapy odszukaj odpowiednie miejsce. Połóż tam na ziemi purchawkę i uwolnij muchę. Wewnątrz rozsyp mąkę i masz bony.

?

LABIRYNTH OF TIME

Mam taki problem:

1. Jak otworzyć drzwi:

a) w hotelu, z zamkiem sześciocyfrowym i jaki jest ten szyfr;

b) w wagonie kolejowym, gdzie jest klucz;

c) w sali z toporem znajdującym się na środku;

d) w Ziggurat, w podziemiach.

2. Czym zamalować drugie lustro? Farby starcza tylko na jedno z nich.

Dariusz Stachoń, Tychy-Jaroszowice.

CADAVER

Jak zapalić świeczki w trzeciej części tej gry?

Marian z Konina

Nie mogę przejść początku trzeciego poziomu. Otóż w Novices Hall 2 nie mogę zabić żaby w drugiej dziurze, ponieważ ona skacze. Wiem, że trzeba wziąć Mind Blast - power. Jakie czynności trzeba wykonać w Quiz Room (oprócz udzielenia prawidłowych odpowiedzi)?

Alfons Niklas z Gdańska

CANNON FODDER

Jak zniszczyć fabrykę w szóstej fazie 12 misji? Słyszałem, że fabrykę można zniszczyć strzelając w jej dach z działka znajdującego się w prawym dolnym rogu lub w drzwi z działka dachu, jednak te sposoby nie zdały egzaminu. Udało mi się także uruchomić helikopter i wsiąść do niego. Niestety, nie posiada on rakiet. Co mam robić?

Piotr Łukiewski z Choszczna

Nie potrafię przejść pierwszej podmisji w 13 misji, zbyt szybko przylatuje helikopter.

Paweł z Kraczkowej

Jak przejść piątą fazę 18 misji, gdzie jest tyle dziur, wrogie czołgi i setki ludzi?

Sebastian Korecki ze Szczecinka

CANNON FODDER 2

Jak przejść pierwszą fazę w 19 misji oraz jak zniszczyć całkowicie dwa budynki (z bazooki nie można)?

Marek Trybus

Jak zapisać stan gry? Kiedy wybieram opcję służącą do tego, program mi się zawiesza. Czy to dlatego, że posiadam za mało pamięci? Mam Amigę 500 z 1MB RAM.

Konrad Lewicki z Łodzi

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

Nie mogę przejść w katakumbach potwora trzymającego w ręku kamień.

Sławek z Gdańska

Nie wiem jak zabrać szczypce z sali tortur, gdyż wyskakuje potwór i wypala bohaterowi oczy. Nie wiem także, jak pokonać potwora w podziemiach, który walczy głazem w ręku.

Marcin Janicki z Krakowa

Jak zabić kucharkę z siekaczem do mięsa?

Krzysiek z Łodzi

ELVIRA 2

Proszę o podanie kodów ochronnych do drzwi od studia 1;2;3. Po pewnym etapie gry wychodząc ze studia np. nr 2 w celu uzupełnienia przedmiotów, nie mogę otworzyć tych drzwi. To samo jest z wejściem do innego studia.

Zbyszek z Ustki

1. Jak stworzyć następujące czary: „Mrożące ostrze", „Nowa", „Absorbuj magię", „Optymizm", „Zmartwychwstanie", z jakich składników je złożyć i gdzie je znaleźć?

2. Jak wrócić do głównego pomieszczenia, tj. tam, gdzie wisi barometr. Z pomieszczeń, gdzie znalazłem m.in. „test tubki", organy ludzkie, żółty płyn itd? Wampir bez oka i nosa nie chce mnie wypuścić.

3. Gdzie znaleźć dzidę i magiczną torbę dla Indianina?

4. Jak otworzyć drzwi, które blokuje człowiek z obręczą na głowie? Podobno robi się to kombinerkami, ale jak ich użyć?

5. Co zrobić w bibliotece (tam, gdzie znalazłem chemiczną formułę), żeby całe zdania nie uciekały tak szybko do góry?

Marcin z Włocławka

FASCINATION

W jaki sposób należy zagrać na organach melodię z latarki inspektora? Jakie jest zadanie trzech kotów?

Alfons Niklas z Gdańska

THE LEGEND OF KYRANDIA

Dochodzę do lasu Timbermist Woods. Kieruję się do Darma, następnie zbieram potrzebne przedmioty. Idę do Groty Węży. Wychodzi z niej Maholm, który zamraża wejście do jaskini i odchodzi. Wrzucam do dołka żołądź, orzech i szyszkę. Uzyskuję z tego pierwszy (żółty) kolor do magicznego amuletu. Uzdrawiam nim chorego ptaka i dostaję piórko. Daję je Darmowi. Darm daje mi do rozwiązania „kamienny problem", a także pisemko, na którym lodowacieję. Po wyjściu od niego zbieram nowo pojawiające się przedmioty. Nie wiem, co mam zrobić i jak rozwiązać ten „kamienny problem"

Agnieszka Majchrzak ze Słupska

Przeszedłem już na drugą stronę pasma górskiego. Mam piórko słowika, dałem je Darmanowi. Znalazłem cztery kamienie, które położyłem na ołtarzu, otrzymałem lutnię. Idę teraz do groty, ale gdy chcę tam wejść, Brandon z niej natychmiast wychodzi wraz z klownem. Jak wejść do groty bądź co trzeba zrobić, zanim to wykonam?

Paweł Zwoleń z Bystrzyce Kłodzkiej

Kończę na wkładaniu korony, berła i kielicha na poszczególne miejsca. Po ich umieszczeniu otwierają się żelazne drzwi i pojawia się Malcolm. Uderzam go w twarz i wchodzę do środka. Nie wiem co dalej zrobić.

Damian ze Szczecina

To już wszystko na dzisiaj. Jak zawsze, zachęcam Was nie tylko do zadawania pytań, lecz także do udzielania odpowiedzi. Czekam na Wasze listy koniecznie z dopiskiem „Do YA" bądź po prostu „S.O.S.". Do zobaczenia za miesiąc.

oprac. YA





AFTER THE WAR

Wpisz kod: 101069.

ARKANOID

Wpisz RUNCHEAT - nieśmiertelność.

ARKANOID 2: THE REVENGE

Podczas wgrywania wciśnij prawy przycisk myszki. Zobaczysz reklamę Robocopa. Wpisz ROBOCOPPER lub ROBOCOPPETER na tytułowym ekranie w celu uaktywnienia „cheat mode". W „high score" wpisz się jako MAGENTA w celu uzyskania nieśmiertelności.

BART vs SPACE MUTANTS

Wpisz na tytułowej stronie COWABUNGA - nieśmiertelność.

CARMEN SANDEIGO (WORLD)

Uruchom grę, wpisując CARMEN cheat, a następnie wciskając [Enter]. Wówczas w „Options" możesz wybrać „Cheat Menu".

CLOUDS OF XEEN

Wpisz w teleportach następujące hasła:

LORD XEEN
BONUS
COUNT DU MONEY
SHOWTIME
SHANGRI-LA
I LOST IT

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

Rozpakuj plik COMANCHE.EXE aż do postaci LZEXE. Użyj wówczas programów UNLZEXE, TRON, UNP bądź innych działających podobnie, czyli rozpakowujących. Następnie musisz wyedytować plik COMANCHE.EXE edytorem hexagonalnym. Może to być na przykład Norton Utilities Diskedit. Znajdź słowo „heat" i przed literą „h" dodaj „C". Powstanie wówczas wyraz „Cheat". Zapisz zmiany i uruchom grę. Podczas gry będziesz mógł uzupełniać amunicję i naprawiać uszkodzenia.

COOL CROC TWINS

Wybrane kody:

AAAA - World 1 Level 1
BLOY - World 2 Level 6
ZARP - World 4 Level 11
MILP - World 6 Level 16
CREG - World 7 Level 21
SMAT - World 7 Level 26
PLIM - World 11 Level 31
TRUB - World 12 Level 36
DRIT - World 14 Level 41
HISP - World 16 Level 46
FROS - World 17 Level 51
QUOL - World 19 Level 56

CURSE OF RA

Kody:

SONY	RAIN	HEAT
EVEN	DEAN	STARSONY
ARTS	NEAT	EVEN

ARTS	PURE	MOPE
RAIN	PROD	
DEAN	HIKE	
NEAT	DRIP	
HEAT	LAST	
STAR	TIRE	
COLD	TICK	
TURN	RULE	

DRAGON'S LAIR

Kiedy wąż pojawi się na pierwszym poziomie, wciśnij [Esc] w celu przeskoczenia do ostatniego levelu.

DRAGON'S LAIR 2

Na tytułowym ekranie wpisz DIRK i wciśnij Fire. Gra sama się przejdzie.

DRAGON'S LAIR 3

Wpisz TIME na tytułowym ekranie i wciśnij Fire. Gra sama się przejdzie.

F29 RETALIATOR

Wpisz CIARAN. Twoje imię (jako pilota) powinno się zmienić na OCEAN OK. Da Ci to pełne uzbrojenie.

GODFATHER

Wpisz HOLIDAY INN - nieśmiertelność.

GUY SPY

Wpisz GETVONMAXGUY. Klawiszem [F1] zmieniasz poziomy.

IRON MAN SUPER OFF ROAD

Wciskanie [+] podczas wpisywania imienia oraz przy kupowaniu różnych rzeczy dodaje kredytów.

JUMPJOE

Na pierwszym poziomie idź najbardziej w prawo i skocz kilkakrotnie. Wskoczysz do sekretnego poziomu.

LHX ATTACK CHOPPER

Wciśnij [Ctrl] i [R] w celu uzupełnienia paliwa i dozbrojenia helikoptera.

LOST IN L.A.

Wszystkie obiekty będą w Twoim posiadaniu, jeśli uruchomisz grę plikiem LES2DEMO.

MAGIC POCKETS

Kody:

MUTANT ZONE

03. 4476	07. 4757	11. 8712
04. 7766	08. 2818	12. 3505
05. 1467	09. 1960	13. 0692
06. 5284	10. 6331	

Wpisz CHARLY - nieskończona ilość żyć.
Wpisz EGOS - nieskończona ilość energii.

NEVER MIND

Wpisz PSYGGY, kiedy zostaniesz poproszony o hasło. Będziesz mógł wówczas przeskakiwać poziomy, wciskając [2].

NIGHTSHIFT

Wybrane kody:
gdzie:

2-1-1-3	5-5-3-2	5-1-5-2
1-2-5-4	2-4-4-5	5-3-3-2
5-3-5-4	2-5-3-1	

1 = Banan (Banana)
2 = Wiśnia (Cherry)
3 = Cytryna (Lemon)
4 = Śliwka (Plum)
5 = Ananas (Pineapple)

NINJA SPIRIT

Wciśnij [F9] w celu zatrzymania gry. Wówczas lewy [Shift] powoduje nieśmiertelność.

NOVA 9

Rozpocznij grę plikiem NOVA9 SANDMAN. Wówczas [Alt] + [7] uzupełnia pole siłowe. Kiedy zginiesz, to idź do „Option" i będziesz mógł kontynuować w miejscu, w którym zakończyłeś.

OUT OF THIS WORLD

Kody:

01. LDKD	08. KLFB
02. HTDC	09. BFLX
03. CLLD	10. BRTD
04. LBKG	11. TFBB
05. XDDJ	12. TXHF
06. FXLC	13. CKJL
07. KRFK	14. LFCK

OXYD MAGNUM

01. brak	17. 49344163
02. 98242163	18. 11076228
03. 89693796	19. 65670965
04. 12349596	20. 27763296
05. 93255867	21. 30124217
06. 07659199	22. 70220598
07. 96549204	23. 65870799
08. 31222519	24. 20527223
09. 63343665	25. 06002006
10. 40222617	26. 94254906
11. 44598444	27. 86510660
12. 35787325	28. 86993842
13. 68099940	29. 98493601
14. 88815926	30. 04496947
15. 13236967	31. 62087948
16. 24629215	32. 64526776

KODY:

RETURN OF MEDUSA

[Alt] + [C] uaktywnia „cheat menu".

ROBOCOD

Podczas ukazywania się „credits", wpisz: The Little Mermaid. Wówczas wciskając klawisz [L] przeskakujesz poziomy.

ROBOCOP 3

Wpisanie NEMYDIDEHT podczas zręcznościowych fragmentów gry (jazdy, latania) pomaga w ukończeniu misji.

SABOTEUR NINJA

2. JONIN	6. GENIN
3. KIME	7. MI LU KATA
4. KUJU KIRIR	8. DIM MAK
5. SAIMENJITSU	9. SATORI

Kody:

S.C. OUT

Naciśnij [F3], a następnie jako hasło wpisz ATREID. Wówczas kursorami zmieniasz poziomy.

SHADOWCASTER

Wpisz w Dosie:
REN INTRO.DAT X [Enter]
COPY END.DAT INTRO.DAT [Enter]
Zobaczysz końcowe demko.

SHADOW MASTER

Wpisz w Dosie:
REN INTRO.DAT XXX [Enter]
COPY END.DAT INTRO.DAT [Enter]
Zobaczysz końcową animację.

SIMANT

Podczas gry możesz wpisać hasła: oops, rand, erad, FUND, joke, HOLE, hole, jeff, will.

SIMEARTH

Podczas gry możesz wpisać: SMOOTH oraz niektóre hasła z gry SimAnt.

SIXX

Podczas gry wpisanie tych wyrazów powodu-

WISDOM CHAIN	ALBEDO
MONEY	LOUD LOUD LOUD
MESSAGE	SWORD OF ORION
BEAUBOURG	SONG OF WHITE
MEMORIES	JERUSALEM
MORNING PAPERS	MOTION OF STARS
PROCESSION	CANDLE
MAYFLOWER	MISTER CAIRO
CONNECTION	BALLAD
DELIVERANCE	SUGGESTION
FREE FALL	JAZZY BOX
BLADE RUNNER	ELSEWHERE
SEQUENCE	MOVEMENT
BAAGAD	COSMOS
TITLES	DAWN
CHROMATIQUE	TWILIGHT
ORACLE	INDEPENDENCE
BESIDE	HYMN
RED LIGHTS	ANTARCTICA
CHINA	THUNDER
GENEVIEVE	HYMALAYA
METALLIC RAIN	PULSTAR
FIRST APPROACH	BIRD SONG
ALPHA	ECHOES
UNKNOWN	CHARIOTS
SIDE STREETS	DIAL OUT
APOCALYPSE	SO LONG AGO
HEAVEN AND HELL	OUTSIDE
KINEMATIC	NOT A BIT
CURIOUS ELECTRIC	SIX SIX SIX

je jej urozmaicenie:

SOKOBAN

Możesz cofnąć ruch, wciskając [U].

SOLAR WINDS

Otwórz engineering modus i wciskaj [F7] do czasu uzyskania 700 gigawatów.

SPACE ACE

Wpisz BORF na tytułowym ekranie i wciśnij Fire. Gra przejdzie się sama.

SPACEWRECKED

ROOKIE	HANDYMAN
MUSHBASH	PRIMATE
TRAPPES	BULKHEAD
VOLTAGE	WARRIOR
SLUMBER	CROWDED
HAMPERED	MADHOUSE
FRENZY	SHOWROOM
GLOOM	VICTORY
INTEREST	RADIATE
BLACKOUT	TRIUMPH

Wpisz następujące wyrazy:

SPEAR OF DESTINY

Uruchom grę plikiem SPEAR -debugmode [Enter]. Jeżeli wciśniesz [Alt] + [Shift] + [Backspace], to będziesz mógł używać trików z gry Wolfenstein 3D.

TRIKI



AMIGA

3D POOL
Kody:
01. 0768 024 63 10
02. 1002 041 63 09
03. 0032 100 63 00
04. 0962 024 63 00
05. 0512 024 63 10
06. 0405 060 63 20
07. 0018 061 63 20
08. 0771 099 56 12
09. 0932 024 63 11
10. 0927 027 63 20
11. 0751 100 16 20
12. 0916 025 55 10
13. 0004 054 58 20
14. 0864 100 63 10
15. 0084 076 12 00
16. 0880 048 39 20
17. 0372 100 63 06
18. 0512 100 63 10
19. 0601 024 63 20

4 GET IT
Wpisz poniższe hasła:
OFFTIMER - wyłączenie czasu
KEEPTIME - włączenie czasu
SKIPBORD - przeskakiwanie poziomów, wystarczy wcisnąć [J]
KILLTILE - wciśnij [K] w celu zniszczenia
INFINITY - wciśnij [R]
SHOWPASS - pokazuje aktualne hasło poziomu
OVALTINE - włączenie wszystkich ułatwień

Kody:

001. WIMP	051. PILETILE
002. GEARHED	052. GPHRGTS
003. BONEBOY	053. RESAFT
004. FREEZE	054. EDDINGS
005. LEVITATE	055. BIRDFLY
006. BLUELITE	056. LEMONWAL
007. BABYHEAD	057. REGNUKE
008. HOLDITIN	058. USAGI
009. FILLHOL	059. BRGBEH
010. HERMAN	060. FISHGOOP
011. WOOKIE	061. FROP
012. GONE	062. ADDUP
013. SNARKO	063. CURSES
014. LEADBALL	064. SPAMRAIN
015. HOGTOOTH	065. SLIMETOE
016. DORITO	066. BRIAN
017. WRITERS	067. YODELGHS
018. BRIKBLD	068. DIGDOWN
019. MRBACKUP	069. SNORKEL
020. FISHPOPS	070. EYEBALL
021. KABOOM	071. VAMPBLD
022. TESTFALL	072. WILDCARD
023. FISHHEAD	073. JUGMONK
024. CLIMBIT	074. LICH
025. RANMA	075. WEBFLAP
026. GUMBALL	076. BLOOMERS
027. OUTPOOL	077. BRKBRAC
028. WIDGET	078. GRABOID
029. ASIWAS	079. UNVMONST
030. GREENBOY	080. SKULLCRK
031. ICEDISK	081. LITEBULB
032. SHUFBUF	082. BOMBAX
033. XYLENE	083. EARL
034. INVISTWG	084. PENGFRZ
035. SHULTZ	085. BOBDOBBS
036. TMBG	086. CRACKPOT
037. NOWALLS	087. SPROKBRN
038. RLFSNRT	088. TOOTHPIK
039. HOVCUB	089. WRESPIG
040. ZOIDS	090. RUSTBALL
041. SNOBOOT	091. CENTBRK
042. GRAVITUP	092. SEESPOT
043. SPYACC	093. DRAWTYP
044. UNGAR	094. DRIPFOOL
045. GOBACK	095. KILLBUG
046. STUCCO	096. BOMBHOLE
047. PLOP	097. GLOPDORK
048. ROBOWRLD	098. AARGH
049. CHAINGO	099. NOTMUCH
050. ANSI	100. DUH

ACTION CATS (AGA)
Wpisz poniższe hasła:
7lives - nieskończona ilość żyć
zipzap - broń
hellgate - kod do pierwszego poziomu
secret - kod do drugiego poziomu

ADDAM'S FAMILY
Wpisz poniższe hasła:
FIRST POWER-UP - &1#1#
SECOND POWER-UP - ?1S1M
THIRD POWER-UP - BLSRS
PUGSLEY - V121B
WEDNESDAY - VD2RL
GRANNY - V&YKW
FESTER - VL#R4
GAME ENDING - #Z6D?

ADVANCED SKI SIMULATOR
Jako imię jednego z graczy wpisz GUMMI#, gdzie [#] jest numerem od 1 do 6. Po wpisaniu dwóch graczy wciśnij [1] lub [2] w zależności od liczby graczy.

AIRBUS 320 EUROPEAN DATA DISK
Kody lotnisk (wpisujesz je na mapie, gdzie musisz podać skąd i dokąd zamierzasz lecieć):

EDLP	LFPO	LFSR	EDRS
LFPG	LFBP	EKRN	LOWS
LFPB	EDAR	EHRD	EINN
EDDS	EGNV	LOWW	EDNZ
LFBT	LFBO	EGCD	EDNW
LSZH	EDLG	EGNT	LFTW
EBOS	LFRS	LFMN	EDNN
EGTG	EDDF	EDTY	EGPF
LOWG	LFLS	EDUO	EDDH
EDHI	EDVV	EKCH	EICK
ETDN	EIDW	EDDL	EGNX
EGPH	LFSG	ETEF	EKEB
EGUF	EDNQ	LOWI	EKKA
LOWK	EGNM	ETLS	ETWD
EGQL	EBLG	LOWL	EGGP
EGKK	EGLL	EGGW	ELLW
LFLL	EHBK	EGCC	LFML
LIML	LFBM	EDMR	EDDM
EKAH	EHAM	LFOB	EGAA
ETBS	EDBT	EDBB	EKBI
EGBB	EDDW	EGGD	EBBR
EGFF	LFLX	EDDK	EIKN

Użyj klawisza [4] i [6] w celu włączenia silnika, a następnie [8].

AKIRA
Wpisz poniższe hasła:
SKIPLEVELS - prawym przyciskiem myszki zmieniasz poziomy
LIVES - nieskończona ilość żyć
SHIELD - nieskończone pole magnetyczne
FUEL - nieskończona ilość paliwa
COLLISION - niewidzialność
ALL CHEATS - włączenie wszystkich ułatwień
GASTON - być żywą legendą
SPLATT! - być żywą legendą
CREDITS - informacje o autorach gry

Kody:

1. LETS RIDE	5. IT STINKS
2. CAPTURED	6. FLYINGBIKE
3. TEDDYBEAR	7. ESCAPE
4. CASTLES	8. BIG BLOB

ALADDIN (AGA)
Wciśnij pauzę (poczekaj aż muzyka przestanie grać) i wykonaj joystickiem następujące ruchy: G, D, L, P, F, D, G, P, L, F, D, P, F, P, D, F (gdzie: G - góra, D - dół, L - lewo, P - prawo, F - fire). Następnie powinieneś usłyszeć coś w rodzaju „YA". Teraz użyj jeden z poniższych kluczy:
[F10] - zakończenie poziomu i przejście do bonusowej planszy
[1] -[9] - przeskoczenie do korespondencyjnego poziomu (nie bonusowego)
[Z] - przenoszenie postaci Aladdina za pomocą joysticka
[+] - przyspiesza ruchy w połączeniu z [Z]
[-] - zwalnia ruchy w połączeniu z [Z]
[0] - kolejne ułatwienie
W bonusowej grze, wciśnij pauzę i użyj klawisza [TAB] do momentu, gdy weźmiesz dodatkowe życie. Teraz wciśnij fire i ponownie wciśnij [TAB] do momentu, gdy liczba żyć zwiększy się o jeden. Możesz tak robić do chwili, gdy osiągniesz dziewięć żyć. Możesz także posłużyć się następującą kombinacją joysticka: G, D, L, P, F, D, G, P, L, F, D, P, F, P, D, F, G, G, F, D, G, D, F i wykorzystać te same klucze, co wyżej.

ALIEN BREED
Po wpisaniu poniższych haseł możesz otrzymać zwariowane informacje:

GAMESX
MARTIN
RICO
AMIGA ACTION
BEANBAG
PINK FLOYD
PHS
ELAINE
XR5I
MICROBYTE
GALLUP
JOGGAN
GENERAL MOTORS
LINDA
ANTIACTION
LITH
PETER
BOBERG
KTH
BERING
FULL CONTACT
LIVERPOOL
JULIE
MARTYN
AMIGA FORMAT
AMIGA USER
FUCK OFF
NBS
MICK ROBINSON
TUG
GARDEN FIEND
THE COMPUTER STORE
MAN UTD
KOKKOSLAVEN
SEGA
KYSINGER
LZ
STEFFAN
CHEAT
HALLA
RON
ULRIKA
LEEDS
NEWCASTLE BROWN
ALISON
ALLISTER
AMIGA POWER
JASON HOLBORN
TILT
ABOTS
DEBBIE
MC HAMMER
HOOVER
VIRGIN
FRAZZE
GIRLS DOWNTOWN
ME ANDREAS
DEPECHE
JONATHAN FORBES
ANDREAS
LYSATOR
STAFFAN
C19
TEOUILA
SPADGE
NCE

Kiedy wpiszesz ostatnią literę hasła, powinieneś usłyszeć dźwięk. Jeśli go nie usłyszysz, wciśnij [Enter] i ponownie wpisz hasło i ponownie [Enter].

ALIEN BREED SPECIAL EDITION '92
Wpisz hasła do komputera Intex na pierwszym poziomie:
JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF
STEVIE WONDER
KNACKERED JOYSTICK
HARD BASTARDS
FUCK OFF
ST EMULATOR
PC EMULATOR
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS
ELVIS MODE
PPEAB
I WANT FISH - użyj następujących klawiszy:
[F3] - ekstra klucze
[F6] - niszczy poziom, na którym się znajdujesz
[F7] - skok do następnego poziomu
[F9] - przechodzenie przez ściany

Wpisz hasła w celu uzyskania zwariowanych informacji:
ANDREAS TADIC
ALLISTER BRIMBLE
MICK ROBINSON
HEATHER PARKER
CATH
CRAIG WAKEFIELD
AMIGA POWER
AMIGA COMPUTING
CVG
POWERPLAY
DET NYE
HAYDN DALTON
BOWERCLAN
ANDY SLATTER
GIRLS DOWNTOWN
ME ANDREAS
DEPECHE
JONATHAN FORBES
ANDREAS
LYSATOR
STAFFAN
PHS
TEQUILA
RICO HOLMES
KATRINA HIDLE
DEBBIE BESTWICK
ELAINE ROBINSON
GINGER NODDY
DARREN WAKEFIELD
AMIGA ACTION
THE ONE
NIGEL EMAP
TILT
K MAGAZINE
DANNY BURKE
LAURA AND JOHN
LEEDS UNITED
GENERAL MOTORS
LINDA
ANTIACTION
LITH
PETER
BOBERG
KTH
BERING
MARTYN BROWN
ANDY ROBINSON
MICK PARKER
JOYCIE BABES
SHAUN WAKEFIELD
AMIGA FORMAT
AMIGA FORCE
CU AMIGA
TGM
DATOR
DAVE BROADHURST
JUNIOR MCMILLAN
VAD ADDER
KOKKOSLAVEN
SEGA
KYSINGER
LZ
STEFAN
CHEAT
HALLA
RON
ULRIKA
Po napisaniu ostatniej litery usłyszysz dźwięk. Jeśli nie, wciśnij [Enter] i ponownie hasło, a następnie [Enter].

ALIEN BREED 2 (ECS & AGA)
Kody:
378829 - pięćdziesiąt kluczy
736353 - informacje o autorach gry
098654 - dziesięć żyć
243433 - uaktywnienie zmiany poziomów
Użyj [N] podczas gry do przeskakiwania poziomów
Kody:

01. brak	10. 193831
02. 353828	11. 090921
03. 108383	12. 309383
04. 370101	13. 101221
05. 982822	14. 103992
06. 847464	15. 998112
07. 737373	16. 125332
08. 928112	17. 091233
09. 267364	

zebrał, opracował i wypróbował

Wasz YA

POCZTA SPRZĘTOWA

„Czy gra Chrono-master, która jest na IBM PC 486 DX/33 MHz z 4 MB RAM i SVGA wejdzie na IBM PC 386 DX/40 MHz z 8 MB RAM i VGA?"

Każda gra ma zwykle podane na opakowaniu lub dyskietce istalacyjnej minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer, by dało się cokolwiek zobaczyć. Chronomaster ma niewielkie: procesor 486/33, 4 MB RAM, SVGA. O ile na wspomnianym przez Ciebie procesorze 386 gra może jeszcze by ruszyła, o tyle VGA (miast wymaganej SVGA) już to uniemożliwia. Tak więc odpowiedź brzmi negatywnie.

„Mam Amigę 600. Proszę o informacje dotyczące podłączenia się do internetu. Czy jest to możliwe? Proszę o podanie ceny tego luksusu."

To nieładnie narzekać na kraj, w którym się urodziło i mieszka, więc nie będę tego robił. W każdym razie internet staje się coraz łatwiej dostępny. Najpierw jednak kilka słów wprowadzenia.

Internet to ogólnoświatowa sieć komputerowa, która łączy dziesiątki milionów komputerów. Sieć ta może być wykorzystywana na wiele różnych sposobów, w zależności od tego, z jakiej usługi aktualnie się korzysta. Możesz posiadać własne tzw. konto pocztowe, na które znajomi będą podsyłali Tobie wiadomości, możesz korzystając z telnetu pracować na komputerach znajdujących się na drugiej stronie kuli ziemskiej, możesz brać udział w ogólnoświatowych dyskusjach na określone tematy (pisząc listy, czyli w Use-necie lub w czasie rzeczywistym - korzystając z IRC). Możesz ściągać tysiące plików (tu szczególnie dobrze mają Amigowcy, posiadający największe archiwum - Aminet), wreszcie możesz wędrować po World Wide Webie, który jest niczym innym, jak gigantycznym archiwum informacji o praktycznie wszystkich dziedzinach ludzkiej działalności. Możliwości wykorzystania internetu to szeroki temat i poświęcimy mu więcej miejsca w najbliższych numerach ŚGK.

To, co trzeba zrobić najpierw, to znaleźć tzw. providera (czyt. prowajdera), a mówiąc po polsku: dostawcę internetu. Jest to z reguły jakaś firma, która za pewną kwotę zakłada Tobie konto (i z reguły pobiera miesięczne opłaty z tego tytułu). Ponieważ z internetem łączymy się zwykle z domu, poprzez linię telefoniczną, zawsze płacimy za czas połączenia telefonicznego z komputerem providera. Stąd najlepiej jest, gdy telefon do niego jest telefonem lokalnym, a nie zamiejscowym. Jeśli dostawca uzależnia miesięczne opłaty od czasu, jaki spędzisz w internecie, zabawa staje się dość droga. Zwróć uwagę, czy w ramach swojego konta będziesz miał dostęp do wszystkich usług internetu. Możesz mieć jednak konto wyłącznie pocztowe (tylko wysyłanie i odbieranie listów) lub bez dostępu np. do telnetu.

Ostatnio Telekomunikacja Polska uruchomiła darmowe połączenie (tj. płacimy tylko za wiszenie na linii) z World Wide Webem - tel. 202122 na terenie całego kraju (choć nie we wszystkich miastach numer ten jest już czynny jako lokalny). Jest to WYŁĄCZNIE konto WWW.

Jeśli masz providera, to już nie jest źle. Teraz musisz mieć jeszcze modem (nie polecam wolniejszych niż 14400 bps, bo wpadniesz w długi) i trochę oprogramowania. I tu się przyznaję: Twoje pytanie wprawiło mnie w pewne zakłopotanie, bo A600 to komputer, którego nikt z naszych znajomych i znajomych naszych znajomych nie ma, stąd nie mogę doświadczalnie sprawdzić, co chodzi, a co nie. W najgorszym przypadku możesz korzystać ze zwykłego oprogramowania telekomunikacyjnego np. z Terma (o ile provider umożliwia bezpośrednie połączenie modem-modem, bez wykorzystania specyficznych dla internetu protokołów SLIP lub PPP - w 95% przypadków najpierw logujemy się na serwera, a dopiero potem wydajemy polecenia przejścia na protokół PPP lub SLIP). Term to program shareware i - porównując go do podobnych programów z pecetów - jest naprawdę rewelacyjny, choć trudny w konfiguracji. Jedyne wymagania to Kickstart 2.04... Korzystanie z konta WWW Telekomunikacji Polskiej lub innego konta pozwalającego na podłączenie Amigi do internetu protokołem SLIP lub PPP zmusza do wykorzystania takich programów, jak AmiTCP 4.0 (i późniejsze) i ppp.device. Tu wymagania są podobne, ale nie mogę dać gwarancji, że nie będzie jakiś problemów. Na marginesie: podobno pod koniec lata ma się pojawić nowa wersja systemu operacyjnego dla Amig z zaimplementowanymi protokołami sieciowymi TCP/IP (internet), PPP, SLIP i inne.

A dalej? To już temat na obszerny (i to baaardzo) artykuł, więc musisz poczekać na najbliższe numery ŚGK.

„Jaki dysk twardy i o jakiej pojemności jest najlepszy do peceta?"

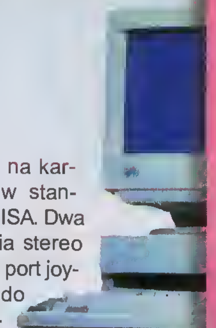
Wybór dysku twardego nie jest wcale tak prostą sprawą, jak się z pozoru wydaje. Niewłaściwie dobrany dysk może w skrajnym przypadku nawet uniemożliwić uruchomienie komputera. Zacząć trzeba od pytania: co chcę robić na komputerze? Jeśli tylko grać, wystarczy standardowy kontroler dysków IDE i współpracujący z nim dysk twardy. IDE pozwala na podłączenie do dwóch dysków, nieco lepszy i szybszy jest EIDE - no i wpiąć można 4 napędy. Co do producentów dysków, to zdania są podzielone. Jedni wolą urządzenia firmy Seagate, inni firm Maxtor, Caviar, Quantum lub Fujitsu. Firma Seagate miała kiedyś problemy z dyskami twardymi o małych pojemnościach (od 200 MB w dół). Podobno czasy te minęły, ale... ostatnio na 3 twarde dyski, które padły, 2 pochodziły z tej firmy. Osobiście bardziej bym zwracał uwagę na pojemność dysku (minimum 500 MB), czas dostępu (rzędu 10 ms) i szybkość transmisji danych (od 1.5 MB/s w górę nie jest źle). Jeśli oprócz grania (bo kto nie gra?) na komputerze będą wykonywane prace związane z przetwarzaniem dużej ilości danych, takie jak animacje komputerowe, skład tekstu, obróbka grafiki, to warto zainwestować trochę więcej pieniędzy i zakupić kontroler Fast-SCSI II z odpowiednim dyskiem SCSI o pojemności od 1 GB w górę. Urządzenia takie potrafią przesyłać dane z szybkością dochodzącą do 8 MB/s, poza tym sam kontroler SCSI w mniejszym stopniu absorbuje procesor komputera.

Na zakończenie jeszcze jedna uwaga. Jeśli dysponujesz odrobiną gotówki w nadmiarze, nie pozbywaj się starego dysku. Może się przydać do przechowywania kopii bezpieczeństwa (rozwalił Ci się kiedyś Windows '95? U nas w redakcji to norma). Mając dwa dyski twarde i możliwość dokonania prawie natychmiastowej kopii bezpieczeństwa newralgicznych plików, z pewnością poczujesz się znacznie bezpieczniej.

„Co to jest kasza?"

Na pewno artykuł spożywczy. Poza tym w gwarze komputerowych maniaków określa się w ten sposób bardzo szybką pamięć pomocniczą (tzw. notatnikową), do której ma dostęp procesor. Angielska nazwa takiej pamięci to „cache", co wymawia się „kesz". Zasada działania cache'a jest stosunkowo prosta i sprowadza się do spostrzeżenia, że z reguły pewne rozkazy w programie wykonują się wielokrotnie w ramach jakiejś pętli. Jeśli nie ma cache'a, wtedy przy przejściu od rozkazu do rozkazu procesor musi odwoływać się do wolnej pamięci operacyjnej RAM. Jeśli cache jest obecny i włączony (bo o jego działaniu czy nie działaniu użytkownik może decydować), wtedy wszystkie rozkazy takiej pętli są wczytywane do pamięci notatnikowej i to do niej będzie się teraz odwoływał procesor podczas pracy. Tak więc można spodziewać się dość dużego wzrostu prędkości przetwarzania programu. Rozmiary pamięci notatnikowych dochodzą aktualnie do wielkości rzędu 512 KB.

Jarosław Chrostowski



WIEŚCI Z KRAINY ZACZAROWANEGO TRANZYSTORKA CZYLI DETECT MAGIC W PRAKTYCE

Wygląda na to, że przyjdzie nam się nauczyć nowego skrótu: DVD. Blisko rok temu Sony namówiło kilka innych firm, by stworzyć nowy standard zapisu danych na nośnikach optycznych. Poprzedni pomysł firmy w tej dziedzinie zaowocował pojawieniem się dysków CD, warto więc przyjrzeć się nieco dokładniej nowemu dziecku. Przyjęty standard DVD oferuje nam identyczny rozmiar dysku (w sensie wymiarów krążka), jak w przypadku CD i pozwala odczytywać standardowe dyski optyczne. To gwoli zachowania rynku i klientów. Pojemność 4.7 gigabajta w jednej tzw. warstwie to jednak „trochę" więcej od skromnych (?) możliwości CD. Użycie dwóch warstw zapisu danych na dysku daje, hmmm... 8.5 giga! Wynik uzyskano dzięki zastosowaniu lasera generującego światło w zakresie podczerwieni (a więc jego promień nie jest widoczny dla ludzkiego oka). A na czym polegają te warstwy? Cwaniaki z Sony wykombinowały, że warstwa bliższa głowicy lasera może być półprzepuszczalna. Jeśli laser jest na niej ogniskowany, wtedy światło odbija się i można odczytać zapisaną informację. Odczyt głębszej warstwy wymaga zogniskowania lasera nieco dalej - i tu kłania się półprzepuszczalność bliższej warstwy, która staje się niewidoczna. Prędkość transmisji danych wynosi ok. 1.4 MB/s. Gra i gwiżdże, choć wolę się na razie nie pytać o cenę potencjalnych nagrywarek płytek DVD.

Zastosowania tak potężnych - i jednocześnie trwałych - nośników danych są chyba oczywiste: dźwięk (Digital Dolby Surround), a także video i gry (to się jeszcze daje rozróżniać?). Wykorzystanie techniki kompresji zwanej MPEG 2 pozwoli na zapisanie 133 minut filmu. Ceny czytników mają być zbliżone do aktualnych cen czytników CD. Szykuje się kolejna rewolucja. Czyżbyśmy zaczęli się pomalutku żegnać z poczciwymi magnetowidami?

Świat się rozwija, pamięci też. W kartach graficznych jako kości video używane są już teraz: DRAM, VRAM, WRAM, SGRAM, RDRAM itd. A podobno świat jest prosty...

Pecety wyposażone w pentium 166 MHz z 512 KB cache, 16 MB pamięci, z dyskiem 1.6 GB i kartą graficzną z 4 MB VRAM pozwalają w tej chwili szybko obsługiwać grafikę w rozdzielczości 1152x864 piksele w 16.7 milionach kolorów lub 1600x1200 w 65536 kolorach. W cenie (jedyne 3500 zielonych) jest voice/fax-modem 28800, dysk optyczny 6x, SoundBlaster, MPEG (pełny ekran, 30 klatek na sekundę). Niby drogo, ale... ponieważ od czasu napisania tej wieści do momentu, gdy ŚGK znajdzie się w Twoich rękach, mija ok. 1.5 miesiąca, można chyba odjąć jakieś 10-15% wartości.

Z inicjatywy pana Konjevica (firma Eagle Computer, producent klonów A4000T) odbyło się spotkanie firm zainteresowanych rynkiem nowej generacji komputerów Amiga (Phase 5, proDAD i inne), na którym określono zasady współpracy zaangażowanych firm z Amiga Technologies. Wszyscy rozeszli się zadowoleni, odgrażając się, że nowe modele Amig pojawią się już (?) jesienią tego roku.

A propos Amigi: VIScorp wreszcie ujawnił swoje plany związane z tym komputerem. Wygląda na to, że firma jest wyraźnie zainteresowana utrzymaniem Amigi jako komputera, aczkolwiek set-top boxy (oczekuję propozycji na polskie określenie tego czegoś) będą podstawą działalności firmy. Tym niemniej utworzony został dział, w skład którego wchodzi grupa specjalistów mająca zajmować się - sądząc z nazwy - architekturą nowych komputerów. Jeśli dodać do tego, że VIScorp zamierza udzielać licencji firmom zainteresowanym produkcją amigopochodnego sprzętu i z żelazną konsekwencją dochodzić swoich praw do systemu operacyjnego i rozwiązań stosowanych w Amigach, to wydaje się, że nie grozi nam sytuacja, w której każdy klon będzie miał własny „amigowy" system operacyjny.

Wyjaśnieniu ulega sytuacja formalno-prawna: VIScorp finalizuje umowę z ESCOM-em i za 40 milionów dolarów niedługo przejmie Amiga Technologies, przy czym ESCOM zatrzyma prawa do nazwy „Commodore" i jej znaku firmowego. Zainteresowani giełdą mogą od niedawna rozglądać się za akcjami VIScorpu (w Stanach, rzecz jasna), gdyż wejście na giełdę było kolejnym ruchem firmy.

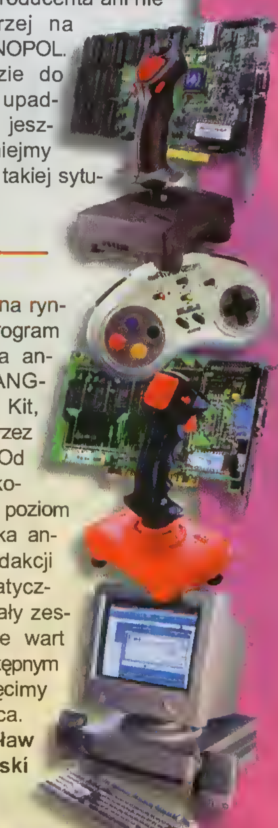
Graficy komputerowi nie mieli dotychczas łatwego życia. Tak naprawdę ich prace można było obejrzeć albo na ekranie monitora, albo w drukarni po kilku/kilkunastu dniach od zakończenia roboty. Czasy się zmieniają. W cenie 400-450 dolarów można zakupić już teraz drukarki atramentowe (Canon BJC-610, HP DeskJet 820C, Epson Stylus Color Pro), które pozwalają uzyskać czarno-białe wydruki w rozdzielczości do 720 dpi x 720 dpi i kolorowe przy 360 x 360 dpi (drukarka Epsona wyciąga w kolorze nawet 720 dpi x 720 dpi!). Takie wydruki nie są jednak zbyt tanie, ze względu na fakt, że zbiorniki atramentu wystarczają na ok. 100 stron drukowania grafik, a cena takiego pojemnika wynosi od 20 do 40 dolarów. Czego jednak artysta nie zrobi dla sławy...

Karta SmartCard pozwala zabezpieczyć peceta przed niepożądanymi użytkownikami (kumplem wyraźnie napalonym na wykasowanie Twoich najlepszych wyników w bilardzie, mamą ciekawą, jakie to pliki ściągasz przy zamkniętych drzwiach po nocach z internetu itd.). Wystarczy wpakować takie cudo w miejsce stacji dysków 3.5 cala i voila! Tylko użytkownik z odpowiednią kartą będzie mógł pograć na komputerze. Dodatkowo istnieje możliwość zapisu w pamięci kart zabezpieczenia pojedynczych plików czy programów.

Zwolennicy Dolby Surround nie muszą już wydawać 40 baniek na zakup sprzętu audio. Karta 1st Media Wavemachine 3-D pozwala na uzyskanie efektów dostępnych dotychczas jedynie w profesjonalnych studiach nagrań. Sampling stereo 16-bitowy od 5.53 do 48 KHz, full-duplex digital audio, dźwięk 3-D i wiele innych bajerów na karcie wkładanej w standardowe złącze ISA. Dwa wyjścia i wejścia stereo line-in i line-out, port joysticka i złącze do podłączenia stacji CD-ROM dopełniają obrazu całości. Nic, tylko kupować.

Jabłuszko nie wygląda ostatnio najróżowiej, wręcz zupełnie zielono. Ceny akcji Apple'a osiągnęły w lipcu najniższy poziom od 1986 roku (rys. za MacWeek), sprzedaż w tym roku zleciała o 30% (kwiecień-maj '95 do kwiecień-maj '96). Dochodzi do tego, że w firmie podnoszą się głosy, by zrezygnować z systemu operacyjnego maka i przejść na Windows '95 lub NT. Chyba każdy miłośnik peceta przyzna mi rację, że nie jest to dobra nowina - nic bardziej nie rozleniwia producenta ani nie odbija się gorzej na kliencie, niż MONOPOL. W każdym razie do ewentualnego upadku Apple'a jest jeszcze daleko i miejmy nadzieję, że do takiej sytuacji nie dojdzie.

Pojawił się na rynku znakomity program do nauki języka angielskiego: LANG-Master Starter Kit, rozprowadzany przez firmę LICOMP. Od momentu rozpakowania pudełka poziom znajomości języka angielskiego w redakcji zaczął systematycznie wzrastać. Cały zestaw jest na tyle wart uwagi, że w następnym numerze poświęcimy mu więcej miejsca.



Jarosław Chrostowski

To Be or not to Be

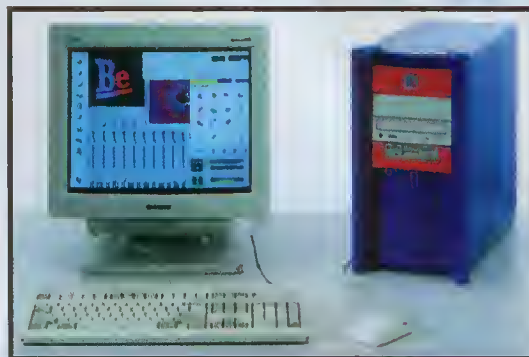
Całkiem niedawno na rynku komputerów osobistych pojawił się zupełnie nowy model - BeBox, wyprodukowany przez Be Inc. Rzadko która firma podejmuje obecnie ryzyko związane z opracowaniem i promocją sprzętu komputerowego, który nie jest kompatybilny sprzętowo z pecetem i programowo z MS-DOS lub MS-WINDOWS. I choć z tego powodu najprawdopodobniej produkt firmy Be Inc. nie trafi pod strzechy, jest na tyle ciekawym rozwiązaniem, że warto mu się bliżej przyjrzeć.

Zacznę od mocnego uderzenia: w środku BeBoxa znajdują się dwa procesory PowerPC 603 taktowane zegarem 66 MHz (co odpowiada bez problemu Pentium 166 MHz). To rzecz bardzo ciekawa, bo choć BeBox - jak zobaczysz to dalej - nie jest raczej przeznaczony do gier, to jednak jest adresowany do przeciętnie zamożnych klientów (w zachodnim sensie). Dostarczany z komputerem, a opracowywany przez kilka lat zupełnie nowy system operacyjny BeOS jest więc pierwszym systemem wieloprocesorowym przeznaczonym dla szerokiej rzeszy odbiorców (bo Windows NT to raczej produkt dla profesjonalistów). Procesory mają do dyspozycji 8 KB cache'u danych i tyle samo dla instrukcji. Jest oczywiście Memory Management Unit (MMU), który zajmuje się pamięcią operacyjną. Wewnątrz BeBoxa umieszczono 8 slotow typu SIMM, w które można włożyć maksymalnie do 256 MB (8 x 32 MB).

Gracza, oczywiście, interesuje przede wszystkim grafika i dźwięk. Tu BeBox nie zaskakuje, ale też nie odbiega od panujących w świecie PC standardów. Na płycie komputera umieszczono 5 slotów typu ISA i 3 typu PCI. W jeden z tych ostatnich wetknięto standardową kartę SVGA. 16-bitowy dźwięk z 2 portami MIDI dopełnia podstawowego wyposażenia niezbędnego dla Gracza.

Bardzo bogaty jest zestaw urządzeń wejścia/wyjścia (rys.). I tak mamy jedną 3.5" standardową (PC) stację dysków, kontrolery SCSI II na złączach PCI, IDE (do zwykłych dysków twardych typu AT-BUS), jest CD-ROM, karta sieciowa ISA Ethernet, 4 porty szeregowe RS-232 z szybkimi układami 16550 UART i modemami (!), port równoległy, gniazdo na standardową klawiaturę PC, na mysz PS/2, no i wreszcie dwa złącza joystików. Właściwie trudno znaleźć urządzenie, którego nie można by podłączyć do BeBoxa. Godną uwagi rzeczą jest fakt wykorzystania przez producenta ogromnego rynku sprzętu, jaki rozwinął się dla komputerow typu IBM PC. Dzięki temu znaczna część BeBoxa składa się z tanich i łatwo dostępnych elementów wykorzystywanych w popularnych pecetach.

Sprzęt jak sprzęt, za rok czy dwa będzie już przestarzały. Systemy operacyjne starzeją się jednak znacznie wolniej i to one z reguły świadczą o sile komputera (no, może cena też ma coś do powiedzenia). I tu BeBox błyszczy. Samo jądro systemu jest bardzo szybkie, wyposażone w mechanizmy pamięci wirtualnej, „prawdziwy" pre-emptive multitasking (wreszcie Amigi nie są samotne) i to na wielu procesorach (jednak są...). To jest naprawdę coś: system radzi sobie z maksymalnie 8 procesorami PowerPC! Do tego mechanizmy ochrony pamięci (Amigi go nie posiadają i dlatego tak często trzeba je resetować), współdzielenie obszarów pamięci pozwalające na współpracę różnych tasków, mechanizmy sieciowe (internetowy protokół TCP/IP, PPP, narzędzia do obsługi ftp i telnetu), wykorzystanie architektury klient-serwer, MIDI, przyzwoite graficzne środowisko użytkownika (patrz rysunki). Nie miałem przyjemności pracować na BeBoxie, ale jego system operacyjny sprawia na mnie bardzo dobre wrażenie - profesjonalnego produktu, w którym widać lata pracy zespołu dobrych programistów.


Oto sam on - BeBox.

Kolejny szok to fakt, że z każdym BeBoxem jest dostarczany jest komplet bibliotek, plików i dokumentacji pozwalającej na bezproblemowe tworzenie oprogramowania. Niby nie powinno to dziwić, bo zdrowy rozsądek nakazuje producentowi prowadzić taką politykę, aby na jego sprzęcie powstawało jak najwięcej programów, ale... jakieś to takie za normalne. Zdobycie dobrej dokumentacji do peceta nie jest wcale tak proste, jak się wydaje, w Commodore trzeba było wyłożyć trochę pieniędzy, a tu proszę: „Macie, piszcie.". O to chodzi.

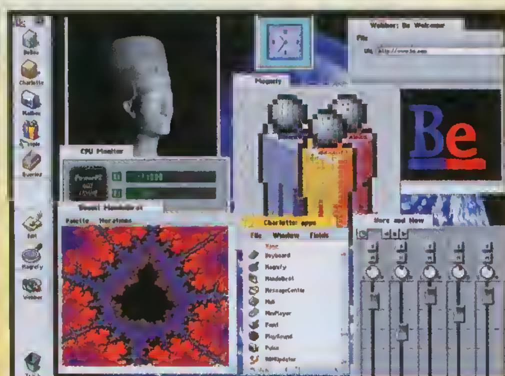
Na zabawkę BeBox nie bardzo się nadaje: wersja najuboższa będzie dostępna w cenie ok. 2000 $, a model podstawowy to kwestia wyłożenia jeszcze jednego tysiąca dolarów. Należy przy tym zauważyć, że przynajmniej jeśli chodzi o oferowaną moc sprzętu, nie jest to drogo. Potencjalny nabywca nie może oczywiście oczekiwać, że od razu spożytkuje ją w programach do grafiki, animacji komputerowej, składu tekstu czy w grach. Po prostu: jak z każdym nowym modelem, także i BeBox cierpi na razie na chroniczny brak oprogramowania. Ma być lepiej. Czy tak będzie i rynek się rozwinie - czas pokaże.

Krótko podsumujmy: BeBox to najprawdopodobniej świetny komputer, nic jednak nie zapowiada, aby w najbliższym czasie pojawiła się na niego lawina programów użytkowych. I, co może nawet jest ważniejsze, bo określa rozmiar rynku, nie zanosi się na zalew gier. Można jedynie żałować...

Jarosław Chrostowski


Widok tylnej ścianki.


Okno z ikonami programów.



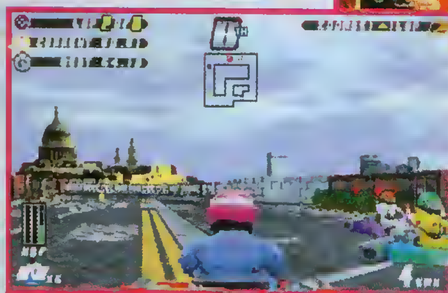
Czego tu nie ma...

SCOOTER: OUR HAPPY HARDCORE CD-ROM

Producent: Virgin







Program, o którym mowa, nie jest tradycyjną grą komputerową - ba, nie jest grą w ogóle - stanowi jednak zjawisko na tyle interesujące, że warto przyjrzeć mu się z bliska. Wielokrotnie mieliśmy do czynienia z próbami podboju rynku komputerowego przez artystów muzyków, zawsze były to jednak produkty audio albo multimedia. Płytka, o której mowa, jest natomiast jednym i drugim jednocześnie, gdyż poza zwykłą muzyką zawiera także ścieżkę z danymi dla CD-ROM. Pomysł taki uważam za doskonały. Poza tym cała komputerowa część dysku jest praktycznie za darmo, gdyż kompakt kosztuje tyle samo, co przeciętna płytka audio!

Przejdźmy do zawartości kompaktu. Poza dziesięcioma utworami zajmującymi jakieś 45 minut, na płytce znalazło się też prawie 100 MB danych. Instalacja zmniejsza ilość wolnego miejsca na twardym dysku o około 8 megabajtów. Potem klikasz na ikonce „Scooter CD Extra", jeszcze tylko czołówka i już jesteś w menu.

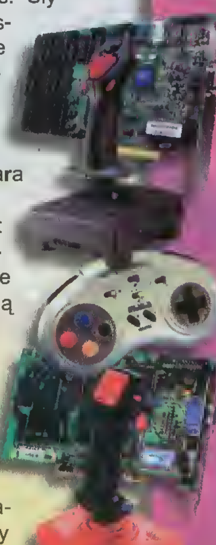
Kliknięcie na sylwetce jednego z muzyków pozwala na zapoznanie się z jego „statystyką" (data urodzenia, hobby, początki kariery i podobne rzeczy) oraz obejrzenie wielu zdjęć, w tym także kompromitujących fotek z dzieciństwa. Ikona płytki umożliwia obejrzenie dorobku zespołu (przegląd wszystkich singli i albumów) oraz wysłuchanie fragmentów utworów. Czarno-biała fotka H.P.Baxx-tera (dla niewtajemniczonych: to gość, który „śpiewa") prowadzi do kolejnego menu. Można tam obejrzeć następne fotki członków zespołu oraz filmiki pokazujące jak powstawały teledyski do „Let Me Be Your Valentine" i „Back In The U.K.". Niewątpliwie najciekawszym filmikiem jest teledysk „Back In The U.K." (szkoda, że nie w całości). Kliknięcie na odgrywanym filmiku spowoduje przejście do trybu pełnoekranowego, kolejne kliknięcie - powrót do okienka. Czarna koszulka przenosi do sklepu z różnego rodzaju gadżetami (koszulki, czapeczki itp.). Wystarczy zaznaczyć pożądany produkt, podać swoje dane, wcisnąć „Print" i zamówienie gotowe. Odradzam jednak wysyłanie go, gdyż zarówno ceny samych produktów, jak i koszty przesyłki są zabójczo wysokie. Wielki znak zapytania pozwala zadać członkom zespołu jedno z przygotowanych pytań. Można nawet posłuchać autentycznych odpowiedzi, niestety, po niemiecku. Kliknięcie na dzieciaku w czerwonym samochodziku (samochodzie?) udostępnia informacje na temat umieszczonej na krążku gry oraz adres, pod który należy wysłać swoje dane, aby otrzymać od firmy **Virgin** gratis płytkę z demami nowych gierek. Duży napis „Let Me Be Your Valentine" uruchamia karaoke, do którego wymagane jest złącze CD Audio. Osobiście nie przepadam za rozrywką tego typu, ale jeśli ktoś lubi śpiewać... Ostatnia z ikonek, Quiz, prowadzi do quizu. Przy jego pomocy można ocenić własny poziom wiedzy na temat chłopaków ze **Scootera** i ich muzyki. Aby nie było nudno, na płytce umieszczono też demonstracyjną wersję gry ***Manic Karts***, która została specjalnie przystosowana. Oznacza to mniej więcej tyle, że zamiast komputerowych zawodników, ścigasz się z H.P., Rickiem i Ferrisem, a na ścianach umieszczono znajome napisy „scooter".

Podsumowując, uważam płytkę za bardzo dobrą, a pomysł dołączenia do tradycyjnego krążka z muzyką „Extra Multimedia & PC Game Part" za wyśmienity. Mam nadzieję, że część komputerowa stanie się wkrótce nieodzownym elementem każdej nowej płytki. „Our Happy Hardcore" wydała w Polsce firma fonograficzna Snake's Music. Płyta jest dostępna w większości sklepów muzycznych za jakieś 45 złotych.

Nowy album **Scootera** właściwie nie jest pierwszym wydawnictwem tego typu, ale jako pierwszy jest reklamowany i promowany na tak wielką skalę. Miodzio... I jeszcze coś. Słyszałem, że kilka polskich zespołów także planuje wydanie podobnych płytek. Tak trzymać!

Kamil Szafara

PS. Płytka jest nagrana trochę dziwacznie i niektóre czytniki CD mogą mieć problemy z odczytem. Sprawdziłem kilka napędów i niektóre bardzo długo szukały ścieżki z danymi, a jeden nie znalazł jej w ogóle. Niedopatrzenie twórców czy wady CD?









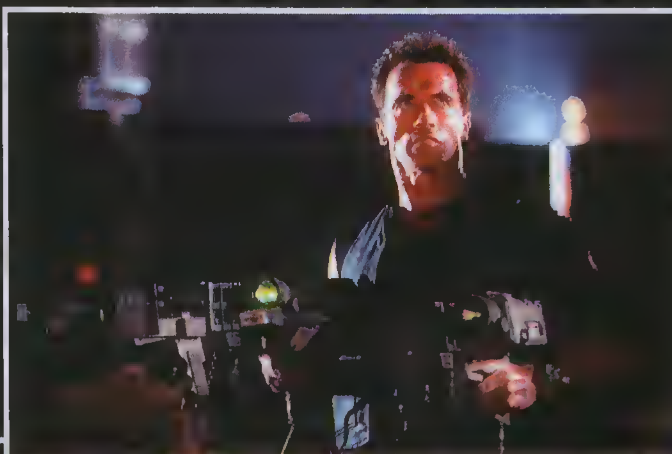
„Program Ochrony Świadków jest czymś niesłychanie fascynującym, ponieważ wiemy o nim bardzo niewiele. Wymaga on takiej dyskrecji, że żadne informacje nie przedostają się na zewnątrz. Chcieliśmy pokazać ludziom, o co w tym wszystkim chodzi."
Arnold Schwarzenegger

EGZEKUTOR

„Egzekutor" to najnowszy film akcji Arnolda Schwarzeneggera, który gra w nim główną rolę. Tytułowy egzekutor to John Kruger, najlepszy z elitarnej grupy agentów specjalnych pracujących dla Programu Ochrony Świadków, jednej z najbardziej tajnych agend rządowych. Kiedy ludziom zagraża śmiertelne niebezpieczeństwo, Kruger wkracza do akcji, niszcząc wszelkie dowody ich istnienia. Nie cofa się przed niczym, co zapewni jego świadkom bezpieczeństwo. Z konieczności działa w tajemnicy i anonimowo. Jego nowym zadaniem jest opieka nad młodą kobietą, Lee Cullen, która pracując w jednej z narodowych firm przemysłu obronnego, odkryła przypadkowo plan przekazania tajnej broni - Rail Gun - w ręce bardzo niebezpiecznej organizacji. Nie wie, że spisek sięga najwyższych szczebli struktur rządowych i że ludzie zamieszani w aferę zrobią wszystko, by powstrzymać ją przed wyjawieniem prawdy. Aby przeżyć, Cullen musi poświęcić swoją tożsamość. Pomagający jej Kruger ryzykuje, ponieważ w sprawę zamieszany jest sam rząd. Egzekutor musi ponadto zmierzyć się z przeciwnikiem, który nie ustępuje mu pod względem sprytu i umiejętności. Podejrzany o korupcję, Kruger musi udowodnić swoja niewinność przed swoim nauczycielem Danguerinem i szefem Programu Ochrony Świadków Bellerem. W świecie, gdzie przyjaciele mogą okazać się wrogami, Kruger może zaufać jedynie Johnowi C, byłemu świadkowi, któremu wcześniej uratował życie.



Pomysłodawcami filmu są Arnold i Ann Kopelson, małżeństwo producentów, którzy ostatnio stworzyli tak znane filmy, jak „Ścigany", „Epidemia" i „Siedem". W głównej roli obsadzili Arnolda Schwarzeneggera, a reżyserem został Charles Russell. O tym wyborze Arnold Kopelson powiedział: „Egzekutor to największy film, jaki wyprodukowałem. Scenariusz wymagał udziału największej gwiazdy. A tą gwiazdą mógł być tylko Arnold. Potrzebowaliśmy również reżysera, który miał już do czynienia z efektami specjalnymi i grafiką komputerową. Chuck Russell zastosował z powodzeniem te elementy w „Masce", tak więc zgodziliśmy się, że jest właściwą osobą". W rolach drugoplanowych zagrali znani aktorzy: James Cann, James Cobum i popularna piosenkarka Vanessa Williams.



Poza tym jednym z głównych bohaterów filmu jest eksperymentalna nowa broń, znana jako Rail Gun. Może ona wystrzeliwać aluminiowe pociski z prędkością niemal równą prędkości światła. Specjalnie dla filmu dodano do niej prześwietlający system namierzania. W rzeczywistości nie została jeszcze rozwinięta, ale w ograniczonej formie wykorzystywana jest w technice morskiej. Efekty specjalne do „Egzekutora" były nie tylko realizowane za pomocą znanych już reżyserowi metod, jak grafika komputerowa czy tzw. green screens, ale również z wykorzystaniem tradycyjnych metod i samego Schwarzeneggera. Aktor pod czujnym okiem odpowiadającego za efekty specjalne w filmie Johna Sullivana wykonał niemal wszystkie niebezpieczne ujęcia. Do najbardziej widowiskowych należy scena ucieczki z pełnej aligatorów sali gadów w Nowojorskim ZOO i swobodnego spadania z samolotu, który sam staje się bronią.

Zdjęcia do filmu rozpoczęto we wrześniu 1995 roku w Nowym Jorku. Ekipa odwiedziła również Waszyngton, New Jersey i Los Angeles. Narodowy Instytut Standardów i Technologii w Maryland posłużył natomiast za siedzibę CIA. W rezultacie powstało znakomite widowisko akcji, które w ciągu pierwszych tygodni wyświetlania w USA trafiło na szczyt filmowej listy przebojów. „Egzekutor" będzie miał polską premierę 16 sierpnia, a dystrybutorem filmu jest firma Warner Bros.

opr. Robert Wiśniewski



KONKURS!

Arnold Schwarzenegger dwukrotnie wcielił się w postać która przyniosła mu sławę. Podaj imię tego bohatera i tytuły filmów?

Odpowiedzi należy nadsyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem do dnia 14.08.96. na adres redakcji Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki ufundowane przez Warner Bros. Poland - dystrybutora filmu

Tytuł: Egzekutor
Tytuł oryginalny: Eraser
Reżyseria: Charles Russell
Scenariusz: Tony Puryear i Walon Green
Zdjęcia: Adam Greenberg
Muzyka: Alan Silvestri
Obsada: Arnold Schwarzenegger (John Kruger), Vanessa Williams (Lee Cullen), James Caan (Danguerin), James Coburn (Beller), Robert Pastorelli (Johny C)
Produkcja: Arnold Kopelson
Dystrybucja: Warner Bros Poland
Czas: 115 minut

KRYTYCZNA DECYZJA



„Krytyczna decyzja" to wysokobudżetowy thriller akcji z gwiazdorską obsadą, którego akcja rozgrywa się współcześnie. Bohaterem filmu jest David Grant, były oficer amerykańskiego wywiadu, ekspert w dziedzinie walki z międzynarodowym terroryzmem, który pewnego dnia zostaje wciągnięty w wir najtrudniejszej ze spraw, z jakimi miał kiedykolwiek styczność. Kiedy po porwaniu lecącego do Waszyngtonu Boeninga 747 przez Nagi Hassana, vice lidera jednej z najbardziej bezwzględnych organizacji terrorystycznych na świecie, prezydencki sztab kryzysowy zastanawia się, czy zwolnić w zamian za 400 zakładników przywódcę tej organizacji. Grant przedstawia inną hipotezę. Twierdzi, że Nagi Hassan dowodzi swoją własną organizacją i przewozi w samolo-cie DZ-5, najbardziej niebezpieczny gaz bojowy na świecie. Dowodzący operacją muszą wybrać: pozwolić na lądowanie Boeninga w Waszyngtonie ryzykując życie tysięcy ludzi, czy też poświęcić 400 pasażerów i zniszczyć samolot, zanim wejdzie w amerykańską przestrzeń powietrzną.



Pułkownik Austin Trawis, dowódca elitarnej jednostki antyterrorystycznej proponuje inne rozwiązanie. Przy użyciu specjalnego, eksperymentalnego samolotu, grupa specjalna po połączeniu z Boeningiem na wysokości 5 tysięcy metrów nad Atlantykiem, ma opanować samolot i zlikwidować zagrożenie. Do grupy dołącza równie Grant i Cahill, cywilny inżynier, projektant eksperymentalnego samolotu. W trakcie akcji na pokład Boeninga dostaje się tylko połowa grupy, ale traci kontakt ze sztabem kryzysowym. Kiedy w samolocie trwa walka o rozbrojenie sterowanej komputerowo bomby, w Waszyngtonie trwają gorączkowe przygotowania do zniszczenia Boeninga.



„Krytyczna decyzja" to kolejny film producenta Joela Silvera, specjalisty w tworzeniu i kreowaniu widowiskowego kina akcji. To dzięki niemu powstała m.in. słynna policyjna trylogia „Zabójcza broń", dwie pierwsze części filmu „Szklana pułapka" oraz „Commando", „Demolka" i „Predator". Reżyserem został Stuart Baird, znany hollywoodzki montażysta, specjalizujący się w kinie akcji. Współpracował wcześniej z Silverem przy produkcji najsłynniejszych jego filmów. Scenariusz „Krytycznej decyzji", którego autorami są Jim i John Thomas, od początku pisany był dla Stevena Seagala i Kurta Russella. Zagrali zresztą bez wahania główne role.

Film zrealizowano przy wydatnej pomocy Ministerstwa Obrony USA. Eksperymentalny samolot, który znajduje się w fazie projektowania, w filmie zastępuje jeden z najbardziej tajemniczych samolotów wojskowych świata, F-117 Stealth Fighter. Większość zdjęć nakręcono w studiu Warner Bros. w Burbank. Ekipa realizatorska korzystała również z lotnisk w Van Nuys, San Bernardino i Mojave Airport, który udawał lotnisko Dulles w Waszyngtonie. Sekwencje powietrzne powstały w Key West na Florydzie, w Mobile w Alabamie i Puerto Rico.

W ten sposób powstał jeszcze jeden trzymający w napięciu thriller akcji wykorzystujący technikę wojskową i popularny międzynarodowy temat polityczny. „Krytyczna decyzja" pojawi się w polskich kinach 2 sierpnia dzięki firmie Warner Bros.

opr. Robert Wiśniewski





Tytuł: Krytyczna decyzja
Tytuł oryginalny: Critical Decision
Reżyseria: Stuart Baird
Scenariusz: Tod i John Thomas
Zdjęcia: Alex Thomson
Muzyka: Jerry Goldsmith
Producent: Joel Silver
Obsada: Kurt Russell (David Grant), Steven Seagal (płk. Austin Travis), John Luguizano (Rat), Oliver Platt (Cahilla), Halle Berry (Jean)
Produkcja: Silver Pictures
Dystrybucja: Warner Bros. Poland
Czas: 133 minuty

KONKURS!

Wymień po dwa tytuły filmów, w których zagrali Kurt Russell i Steven Seagal?

Odpowiedzi należy nadsyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem do dnia 14.08.96. na adres redakcji. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy nagrody-niespodzianki ufundowane przez dystrybutora filmu Warner Bros. Poland.





KUPIĘ

Kupię okazyjnie grę na Segę NHL Hockey 96 lub inne. W zamian mogę zaoferować grę Alladin. Poszukuję kodów do gier : Alladin, FIFA 96 Soccer oraz NBA Live 96. Zamienię dużo kaset C-64 na gry do Segi. **Robert Paruszewski, ul. Benislawskiego 22/C/12, 81-173 Gdynia.**

Kupię Ishar 1 na PC na dyskietkach 3,5". Wymienię CD Tornado i Space Ace nowe na inne najchętniej strategia lub RPG. Wykluczone mordobicua i sharewary. Ewentualnie sprzedam po 30 zł. **Krzysztof Szostak, ul. Kotlarska 7/8, 31-539 Kraków, tel. 21-91-27.**

Amigę CD32, klawiaturę do dowolnej Amigi (np. ACDTV, 2000, 3000, 4000), kompakty CD ROM. **Cezary Kruglinski, ul. Bialogardzka 16/23, 85-808 Bydgoszcz.**

Oryginalne gry na PC: Magic Candle i Fate. Cena do uzgodnienia. Mogę się również wymienić na inne gry. **Maciek Świerzewski, ul. Czarnieckiego 67A/4, 14-100 Ostróda, tel. (088) 46-54-15.**

Kupię Sony PlayStation. **Marek Maliński, ul. Zielona 6, 62-620 Babiak.**

Grę Wings na Amigę. Nawiążę kontakt korespondencyjny z każdym posiadaczem Amigi 600. **Robert Marchliński, ul. Wczasy 4/2, 80-509 Gdańsk.**

Kupię używany modulator telewizyjny do Amigi 500. Chciałbym także nawiązać kontakt z innym amigowcem w celu wymiany gier. **Marcin Tomczak, ul. 21 Stycznia 3, 62-400 Slupca, tel. (063) 75-10-58.**

Kupię gry typu RPG lub przygodówki do Segi Mega Drive. **Jacek Kochański, ul. Ugory 27E/21, 85-132 Bydgoszcz.**

SPRZEDAM

Commodore 64 II (magnetofon, kasety, 2 joysticki, Black Box, zasilacz, kabelki). Stan idelny za 150 - 170 zl lub zamienię na PC AT, 1 MB RAM, HDD, FDD, VGA i dopłata 200 zl z mojej strony. **Janusz Gąsowski, ul. Sienkiewicza 18, 05-319 Cegłów.**

PC 386 SX/40 Optimus, 4 MB RAM, 340 MB HDD, SVGA i wiele dodatków. Cena 100 zl. **Bartosz Filmanowicz, ul. Armii Krajowej 7/5, 66-400 Gorzów, tel. (095) 229-348.**

Amiga CD32 i 17 CD - 700 zł lub zamienię na A1200. **Bogdan Szot, ul Nowa 8/13, 85-119 Bydgoszcz.**

Oryginalną grę Black Crypt na Amigę 500. Cena 25 zl. **Łukasz Rakowski, ul. Stalmacha 6, 43-430 Skoczów, tel 53-26-06.**

Atari Jaguar, joypad, kabel Euro stereo, 2 gry: Alien vs Predator, Cybermorph. Cena 550 zl. **Tomasz Koczorowski, ul. Sosnowa 3/A, 72-602 Świnoujście, tel. (0936) 52-59.**

Atari 1040ST, 56 dyskietek z grami, 2 joysticki, mouse, mouse pad. Cena 350 zł. **Michal Nowak, ul. Szadkowskiego 6/39A, 01-493 Warszawa, tel. (022) 638-77-01.**

Commodore C64, joystick, magnetofon, Black Box v8, ponad 20 gier w tym automatyczny tłumacz i slownik angielski, pokrywa na klawiaturę i gry. Cena 130 zł. **Marcin Loko, ul. Gackowskiego 1/48, 85-138 Bydgoszcz, (052) 79-39-51.**

Amiga 1200, monitor 1084S, filtr, pokrywa, 200 dysków, gazety. Wszystko w stanie idealnym. Cena 1300 zł. **Piotr Przytulski, ul. Kulczyńskiego 6/36, 96-140 Brzeziny, tel. (046) 74-48-49.**

Monitor 1084S kolor stereo w bardzo dobrym stanie. Cena 350 zł. **Jaroslaw Mierzwiński, ul. ZHP 1/7, 41-103 Siemianowice Śl., tel. 1289-570.**

Okazja! Amiga 1200, monitor 1084ST, 4 MB FAST i zegar, HDD Conner 270 MB, digitalizer FG24, sampler, mysz, ok. 100 dysków. Cena ok. 2200 zł. **Michal Mazurek, ul. Toruńska 72/33, 03-226 Warszawa, tel. 614-1000.**

Amiga CD32, joypad, joystick, 1 CD - malo używana. Cena 580 zł. Gry: Super Stardust - 70 zl, Ultimate Body Blows, Banshee - 50 zł. Jakub Bieniek, ul. Młyńska 44, 44-200 Rybnik, tel. (036) 26228.

CD32 rok prod. 1994, nowy joypad, joystick, 12 płyt z grami i 1 z muzyką. Gwarancja do 12.07.96. Cena 750 zl. **Radosław Sadowski, Jezierze 12A/6, 77-140 Kołczygłowy, tel (013) 290.**

A500 1 MB, 2 joysticki, mysz, ok. 150 dysków, modulator, monitor kolor Philips CM8833 II, wszystkie czasopisma o grach takie jak: ŚGK, Secret Service, Top Secret, Computer Studio. Cena 1100 zl. **Dawid Zieja, ul. Dębowa 17, 44-330 Jastrzębie Zdrój, tel. 619-36.**

Amiga 1200, dysk twardy 130 MB, 200 dyskietek, myszka, joystick, podkladka, Discbox, dużo literatury, czasopism, a także VBS. Cena ok. 1500 zl. Bardzo pilne! **Wojciech Żeglin, ul Królowej Jadwigi 20/11, 71-262 Szczecin, tel. (091) 480-182.**

Amiga 1200, 220 MB HDD, 150 dyskietek w tym 10 oryginałów - 1180 zł. Monitor kolor Philips - 280 zł. Całość w bardzo dobrym stanie. **Leszek Chorowski, ul. 11-go Listopada 154/4, 58-301 Walbrzych.**

Amiga 500, 1 MB, mysz, joystick, dyskietki. Cena 450 zł. **Dominik Kulesza, ul. Noakowskiego 23/6, 70-380 Szczecin, (091) 841-138.**

CD32 i gry: Worms, Pirates Gold, Theme Park, UFO oraz mysz. Cena 850 zł. **Grzegorz Marszalek, ul. Strzelców 19/49, 31-422 Kraków, tel. (012) 11-84-33.**

Video Backup System - 20 zł. Dokladna instrukcja obsługi, systemowa dyskietka, gwarancja. **Jerzy Konieczny, ul. Różana 3, 64-700 Czarnków, tel. (067) 55-33-18.**

Rozszerzenie pamięci do A1200 firmy Elbox 4MB z koprocesorem MC 68882 w obudowie PGA 20 Mhz z oscylatorem. Cena 350 zł. Gwarancja 3 lata od 11.95. **Adam Oleszkiewicz, ul. Chomki 8, 14-100 Ostróda, tel. (088) 46-64-53.**

A1200, 260 MB HDD Seagate (gwarancja), 4x joystick, ponad 150 czasopisma, 200 dyskietek, pokrywa, pudełko ma dyski, 11 oryginalów. Cena 1600 zł. **Wojciech Gutowski, ul. Świętojańska 9, 12-200 Pisz, tel. (0117) 307-85.**

486DX2/66 Mhz, 4 MB RAM, SVGA, 210 MB Caviar, FDD 3,5", monitor SVGA kolor 14" LR, mini tower, SB 2.0. Cena 1600 zl lub zamienię na Sony PlayStation, gry i mala doplata. **Pawel Slawiński, ul. Dolna 10/10, 00-774 Warszawa, tel. 41-50-62.**

Sprzedam gry strategiczne: Fields of glory i High Seas Trader w cenie 80 zł za obydwie a 40 zl/sztuka lub wymienię na gry Polanie, Machiaveli the Prince na PC. **Piotr Buza, ul. Ks. Frenzla 128/3, 41-908 Bytom, tel. (032) 186-40-69.**

Oryginalne gry na Amigę: Street Hastle - 10 zł, Leisure Suit Larry 1 - 32 zl (musisz mieć drugą stację dysków lub twardy dysk). Gry są w bardzo dobrym stanie. **Jaroslaw Harasim, ul. Kilińskiego 17/17, 22-400 Zamość, tel. 75-053.**

RÓŻNE

Jeśli masz ochotę na wymianę oprogramowania, tipsów, kodów, opisów - to pisz natychmiast. Poszukuję pomocy do Ishar 2. **Michal Durajczyk, Tykadlów 57, 62-816 Tykadlów, tel. (062) 133-11 w. 329.**

Klub użytkowników Amigi zaprasza. Po informacje przyślij czysty dysk i kopertę ze znaczkiem za 75 gr. **Mariusz Listowski, ul. Sobieskiego 17/8, 76-200 Slupsk.**

Nawiązę kontakt z posiadaczem PC. 100% odpowiedzi. **Rafal Puchala, ul Szpitalna 11A/4, 22-200 Wlodawa, tel. (082) 72-19-93.**

Klub strategii Polanie zaprasza. Klub wydaje co dwa miesiące gazetkę klubową. W gazetce są opisy gier i tipsy. Zainteresowanych proszę o kontakt listowny lub telefoniczny. **Bartosz Klepacz, ul. Wysoka 12B/116, 41-200 Sosnowiec, tel. (032) 199-80-13.**

Tworzymy ogólnopolską bazę adresów posiadaczy Sony PSX i Segi Satum. Przyśli adres, zainteresowania i znaczek. Razem łatwiej! **Janusz Bachorski, ul. Ligi Polskiej 5/32, 87-100 Toruń.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami GameBoya w celu wymiany gier i doświadczeń. Również sprzedaż i kupno gier. **Tomasz Śiróg, ol. Pamiątkowa 11/27, 61-508 Poznań, tel. 33-30-17.**

Klub komiksowy Viva. Mile widziana znajomość języka obcego (korespondencja). **Grzegorz Kwasiborski, ul. Kraszewskiego 24/3, 87-800 Wloclawek, tel. (054) 32-69-25.**

Posiadam Amigę 1200 HDD, FAST. Nawiążę kontakt z innymi amigowcami o podobnej konfiguracji sprzętowej. **Piotr Szymański, ul. Polinezyjska 3/23, 02-777 Warszawa, tel. 644-20-97.**

WYMIENIĘ

Wymienię oryginalną grę Fire Force na oryginal gry Goal, oraz oryginalną grę MIG 29M Superfulcrum z oryginał gry Flashback. **Arkadiusz Juszczyk, ul. Wierzchowicka 128, 96-322 Czatkowice, tel. (072) 496-13.**

Amigę 600, 20 MB HDD, oryginalne gry i programy, mouse pad, na Amigę CD32 najchętnie z kilkoma kompaktami lub sprzedam za 650 zl. **Jaroslaw Bartczak, ul. Niemoszewskiego 2/2, 91-849 Łódź.**

Zamienię Pegasusa z 8 grami i ok. 15 zestawów LEGO na Amigę 500 lub 600 z potrzebnymi rzeczami. Mogę też sprzedać za 400 - 450 zl lub samo LEGO za 190 zł. **Mateusz Wysocki, ul. Kwitnąca 15/1, 01-926 Warszawa.**

Wymienę prawie 100 komiksów z serii Spiderman, Batman, X-men, Punisher, Mega Marvel i inne oraz 2 katalogi o samochodach i dopłatą ok 100 zl na Amigę 500 1 MB RAM. **Marcin Tchórz, ul. Czereśniowa 12/50, 21-040 Świdnik.**

Wymienię grę Sołtys na inną grę przygodową na PC. **Bartosz Gromko, ul. Sanocka 5, 02-110 Warszawa, tel. 658-39-01.**

CD32, monitor, filtr, joystick, mysz, 11 CD, czasopisma na monitor PC 14" SVGA LR NI kolor. Wing Commander 4 z IPS na Rebel Asault 2 z IPS. **Józef Durlak, ul. Reymonta 5/6, 47-225 Kendzierzyn.**

Zamienię Zenit 12XP na rozszerzenie do Amigi 600 lub inne propozycje. **Tadeusz Balcer, ul. Darwina 3/43, 43-100 Tychy.**

ZAPRENUMERUJ
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH!

Prenumerata półroczna
w cenie 19,20 zł (3,20 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 36,00 zł (3,00 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- ☞ oszczędzisz pieniądze!
- ☞ oszczędzisz czas!
- ☞ nie przegapisz żadnego numeru!

WŚRÓD PRENUMERATORÓW CO KWARTAŁ ROZLOSUJEMY KOMPUTER A1200!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!



Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko ....

ulica ....

kod pocztowy .... miejscowość ....

telefon, fax ....

UWAGI ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko ....

Imię ....

ul. ....

.... (kod) .... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

Opłata zł ....

Datownik

.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... (gr) ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
Nazwisko ....
Imię ....
ul. ....
.... (kod) .... (miejscowość)
na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61
Opłata zł ....
Datownik
.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
Nazwisko ....
Imię ....
ul. ....
.... (kod) .... (miejscowość)
na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61
Opłata zł ....
Datownik
.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
Nazwisko ....
Imię ....
ul. ....
.... (kod) .... (miejscowość)
na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12 A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61
Opłata zł ....
Datownik
.... podpis przyjmującego

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: ....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer:

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: ....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer:

Świat Gier Komputerowych

Świat Gier Komputerowych

Świat Gier Komputerowych

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na nasz adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY blankiet
(nie jego kserokopia!)
wycięty z czasopisma.
UWAGA:
ogłoszenia dotyczące sprzedaży
muszą zawierać cenę.

"CZY NAS JESZCZE PAMIĘTASZ?"

OCZYWIŚCIE!

Postacie wyskoczyły z następujących gierek:

1. Kingdom O' Magic
2. Kajko i Kokosz
3. Worms
4. Chronomaster
5. The Terminator Future Shock



LAUREACI:

Robert Kałuża, Łódź
Miłosz Romańczyc, Dziwnów
Paweł Salamończyk, Skierniewice
Paweł Sidoruk, Bielsk Podlaski
Tomasz Wiśniewski, Warszawa



SZKOŁA CZAROWNIC:

Termin nadsyłania odpowiedzi zostaje przedłużony do dnia 10.08.96

WYSPA PIRATÓW LAUREACI:

Adrian Kaplita, Legnica

Damian Ruszel, Nysa

Konrad Ślusarczyk, Lublin

Nagrody ufundował dystrybutor filmu: Syrena Entertainment Group



UWAGA ZWYCIĘZCY KONKURSÓW FILMOWYCH Z NR 7/96!
W związku z zagubieniem przez Pocztę Polską przesyłki z adresami zwycięzców konkursów filmowych podanych w nr 7/96 ŚGK prosimy laureatów o kontakt listowny bądź telefoniczny z redakcją.

KONKURS PRENUMERATORÓW

Nasz pierwszy laureat, Piotr Brzozowski (po lewej), razem z bratem Adamem, podczas odbioru nagrody - A1200.

KTO NASTĘPNY?



KOLEJNE LOSOWANIE WE WRZEŚNIU!

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW